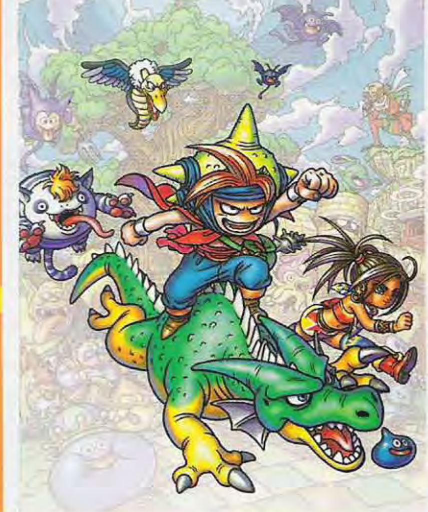


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.183
2006年12期
定价9.80元
电玩通&电击收藏
特制记忆卡贴纸
海量新作报道
漫画英雄终极联盟
剑刃暴风
恐怖惊魂夜3
刺客信条/NBA2K7
篱笆墙外/侠盗中队
五月新作
达芬奇密码
杀手 血腥报酬
DQ少年扬格斯与不可思议的迷宫
.Hack//再生/WINBACK2
深度报道
最终幻想 计划
FABULA NOVA CRYSTALLIS
FINAL FANTASY XIII
Crisis Core Final Fantasy VII
ISSN 1006-5032
9 771006 503000
12>
TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志
Vol.183
2006 / 12
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「不可思议的迷宫」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

新作　无双特报 & 无双报道

专题　特别策划 & 业界分解

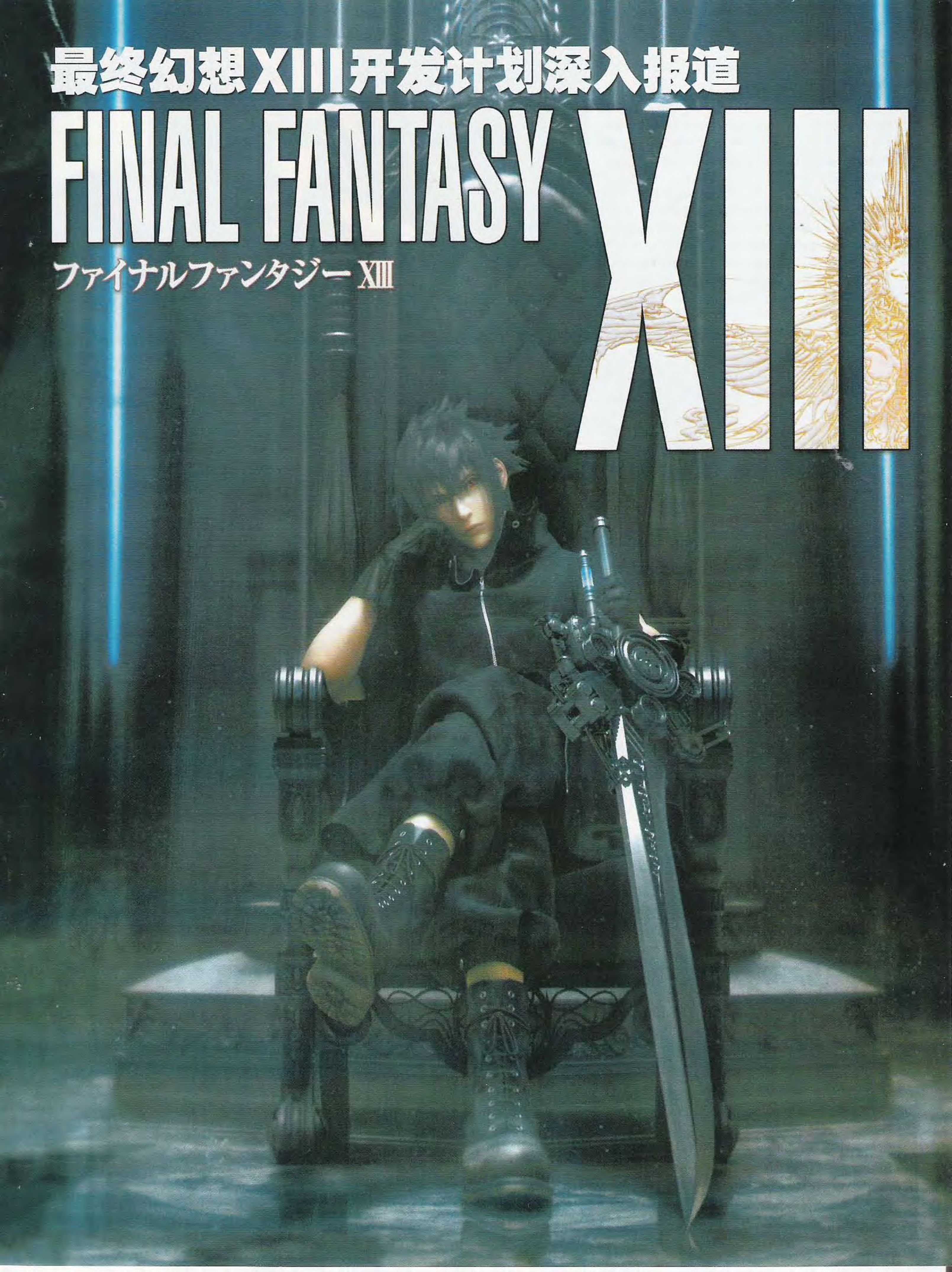
攻略　攻略人行道 & 剧情小说

评介　游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

预告　新刊预告 & 新活动预告

别致　固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾洋印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn


最终幻想XIII开发计划深入报道
FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

FF系列创作思路翻新 女性第一主人公再度登场

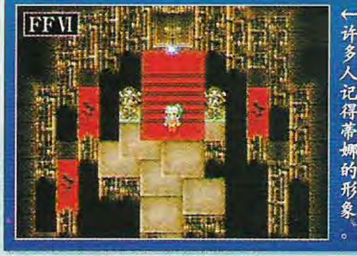
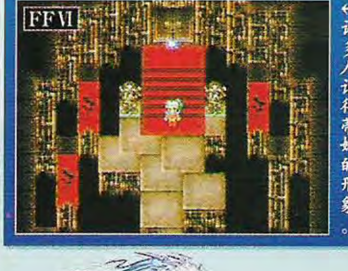
在这一代的FF中，第一主人公以女性角色的形象出现。这在系列中是不多见的。记得本刊在前两期曾经登载过一篇名为《FF系列女性形象的变迁》的文章，其中提到FF系列的女性角色的地位随着历代游戏的发展而提高，到FF12的时候，女主角阿西亚已经是很强的人物了。而到了这一作，这位还没有公开姓名的女性，已经登上了第一主人公的位置！和以前的女性角色不同，这位女子是个集美丽与强悍于一身的战士，使用剑作为武器，在对敌人作战的时候身手之敏捷，招式之凌厉，让观看演示动画的玩家们叹为观止。这样的FF13对于玩家来说将意味着什么呢？现在我们还没有更多资料，但是以目前的情况来看，以北濑佳范为核心的FF13制作团体，将力图使这一代的FF成为系列中最成功的一作。不管怎么说，随着PS3即将推出，众多玩家们的目光必然会集中在FF系列的新作上。目前FF13与MGS4仍然是PS3上画面最精美的作品。



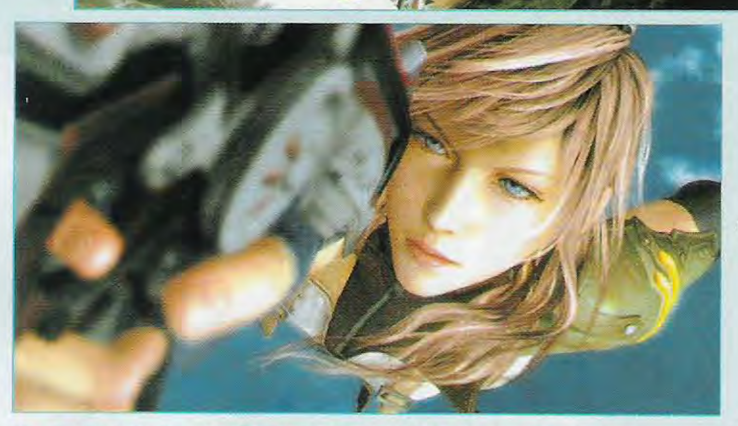
华丽的演示用动画

系列中的女性主人公

在以前的FF系列里，正统的以女性角色为第一主人公的作品只有FF6一作。蒂娜作为贯穿剧情的人物，给玩家留下了深刻的印象。在其他作品中，主线人物都是男性，女性角色大都是以同伴的身份出现的。另外在外传作品中，倒是有一部从主角到同伴全部为女性的作品，那就是FFX-2。作为男性fans向的作品，FFX-2的销量并不算小。

←许多人记得蒂娜的形象。



FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

FF13开发计划的名称是“Fabula Nova Crystallis”，是拉丁语“新水晶神话”的意思。2006年5月8日，Square-Enix在E3展会召开前夕举行的发布会上，公布了系列的最新作品。包括PS2上的正统FF13、FF Versus 13以及移动电话上的FF Agito13。各作品的情节是独立的，登场主人公、故事和系统都不相同。但是整个作品群有着共同的设定，那就是围绕着水晶的神话传说。在同样的世界观下，FF的开发者将谱写出三个不同的故事，这也是FF系列诞生以来最大规模的制作计划。

其中，以FF13命名的正统作品，是由Square-Enix的专门小组“White Engine”进行开发的。在E3展示会上，他们制作的游戏动画将游戏中即时演算的画面做得如同CG一般精美，本系列特征之一的画面被提高到新的境界。

□文/猴子

与FF13女主角近距离接触之初感受

FF13的主人公，是一位浅蓝色眼睛，全身为粉红色调的女性。她的意志十分坚强，在游戏中举手投足都体现出与众不同的气质。现在我们只在游戏演示画面中角色的名字一栏看到“Lightning”这个名字；其余的信息则一概不明。

头发



美丽的粉红长发，前面分成左右两部分，后面的头发则梳向一侧。

腕轮



在两边的手臂上都有手工制作的环状饰物。更衬托出手臂的纤细。

披风

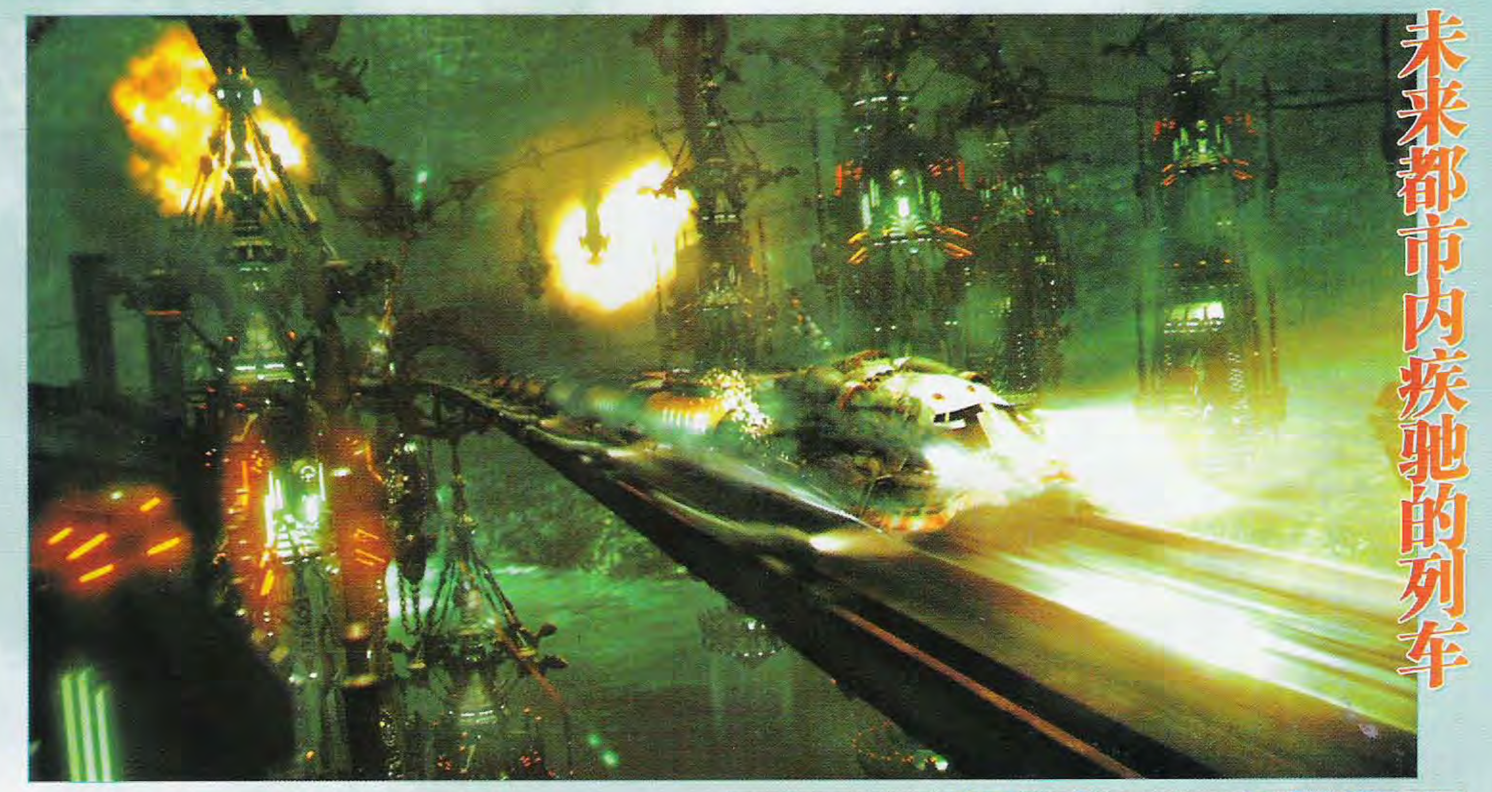


披在左肩上的红色披风。在战斗中时会随主角的动作而华丽地摆动。

PS3	本刊译名：最终幻想13			CERO 審査予定
	Square-Enix	价格未定	发售日未定	
角色扮演	蓝光DVD	日版	1人	记忆容量未定



未来都市内疾驰的列车



用震撼性画面描绘的未来世界

在游戏的演示录像中，我们可以看到列车在高度发达的未来都市里飞驰，后面是壮观的爆炸画面。这段即时演算影像的镜头运用如同电影一般，使观众们惊叹不已。看样子，FF13的世界观和7、8代相似，是以未来世界为舞台的作品。

画面中的神秘物体



在爆炸中被迎击的物体，倒挂在钢丝上。这是什么东西呢？难道说画面中的爆炸和它有关？这些谜题将随着游戏的进行而揭开。



列车与不明飞行物的追逐大战

FF13的世界是文明高度发达的。在演示动画中，空中出现了追逐列车并攻击的飞行物体。它看上去形态奇特，一直对列车穷追不舍。看来车中一定有什么重要的东西。这个追逐列车的飞行物究竟是什么呢？

座舱



蓝色玻璃里是飞行员和操纵装置吗？

手臂

机身两侧的机械臂，前方应该是能操纵的部分。

青白色烟气

飞行物全身笼罩在青白色的烟气中。

关于最终幻想13的制作

在2006年E3展会召开的时候，FF12在日本发售不久，在欧美还没有发售，此时Square Enix公布FF系列最新作的情报，看起来是十分难以理解的事情。毕竟FF12在日本的销量还算可观，而且在欧美也人气旺盛的时候，为什么SE要急着推出FF13呢？其实想到今年PS3的情况，这种事情也就没那么奇怪了。毕竟SCE宣布要在年内发售PS3，这个时候没有一两部大作登场，光靠SCEI自己外包的小组制作的几个游戏，是撑不起门面的。何况KONAMI的《合金装备4》的宣传都已经更新2次了，如果不拿出FF13，而只拿FF7的最后一个衍生作品来搪塞的话，那是怎么也说不过去的。更何况FF12的开发工作当初是松野主持的，北濑和他的部下恐怕早就着手FF13的开发了。只是据说当时他们开发的是PS2的版本。而这次他们弃PS2而用PS3，是为了追求更好的视觉效果。至于游戏最后能不能在新平台上取得成功，这就要看这部游戏的素质，以及PS3在今后主机大战中的表现了。现在，一切都不好说。

不同的FF XIII

他们就是制作FF7演示版的小组！

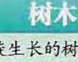
FF13的发表，是Square Enix在E3展会上出人意料的一招棋。在SE发布会临近尾声的时候，担任FF13制作的总指挥桥本真司突然向观众们宣布："我们将展示全力投入制作的最新游戏的影像。""Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII"的标题正式公布。之后播放的是本系列核心作品FF13的动画，刚才还一片嘈杂的会场登时变得寂静无声。放映的宣传片除了CG之外，还有近2分钟的实时演算画面。主人公在列车上与敌人作战时从空中落下，进入车道，并且将敌人消灭。在惊心动魄的演示录像播放完毕之后，FF13的LOGO出现在大屏幕上，博得了到场观众热烈的掌声。本游戏的制作小组，是由北濑佳范率领的原FF10的制作团队。去年E3上展示的FF7的PS3重制版技术演示影像也是他们的作品。现在的FF13影像是他们总结原先制作的经验教训之后新完成的。实际上，FF13原来预定在PS2上开发的，但是制作人最终还是舍弃了PS2平台，而是采用了新的硬件系统。

未来世界中壮丽的自然景色

FF13的世界中不但有高度发达的都市和建筑物，也有美丽的自然景色。这些要素在游戏中都得到了充分的体现。在PS3强大的机能下，游戏画面的素质得到大幅度提升，而对自然背景的描绘也到了细致非常的地步。在游戏中自由移动的地图上，我们可以看到树木、花、苔藓、瀑布以及水流，它们在高清晰的演示画面中栩栩如生，FF13对于整体世界的描绘实在是太有震撼力了。从某种角度上说，这也是PS3机能的一种体现。能够将自然中的景物描绘得更真实，使玩家在游戏中找到一种身临其境的感觉，这才是优秀的游戏。

神秘植物

根部是茶色的，但是枝头却如同水晶般透明，带着浅浅的蓝色。这应该是FF13中特有的植物，虽然在现实世界中没有这样的东西，但是看上去很有真实感。



树木

弯曲盘旋生长的树木。看上去似乎已经有很多年头了，树上苔藓丛生。





水

瀑布的水飞溅下来，除了形成水花之外，还构成了水雾，这种效果也是用即时演算的方法做出来的，效果逼真。



高度发达的文明

FF13中世界的发达程度已经远远领先于我们所在的现实世界。建筑物的流线造型，连结不同建筑的透明的管状通道，表明主人公所在的世界有多么先进。在这样华丽的背景下，主人公展开了冒险。



人影

从高空坠落的人，穿的是主人公的服装。看来她是从空中向下面的车道坠落，好危险呀……

空中的浮云



空中的云是动态的，这座建筑物仿佛置身于云海中一般。难道说，这个建筑物实际上就是飞空艇？

装备先进的士兵



敌人士兵的装束和FF7DC中的地下部队相似，是高科技军队。

FF13在画面表现方面，依然延续了以前系列作品追求华丽效果的指导思想。PS3的机能为FF13提供了绝佳的光影效果。一方面，游戏的人物造型随着多边形的增加和渲染效果的运用显得更加趋向真实；而另外一方面，超前的背景设计与演示画面中不时出现的特殊效果又让人觉得自己处于虚幻之中。这一切究竟孰真孰幻，都由玩家的一念之差来决定。当然了，要想看到这样优秀的效果，没有高端的电视是不行的。所以在将来，数字高清电视应该是新主机的标配了。需要提醒大家的是，一台好电视的价格比PS3要昂贵得多。



每一个纤细之处都精心描绘



角色丰富的细节表现

虽然这次的演示动画只有一个主角，但是开发者对她的刻画已经到了极端细致的地步。她的一笑一颦，一举一动都被描绘得极为完善。由于采用了真实的光源，游戏中即时演算的画面与动画CG几乎毫无区别，至少开发者目前是这样声称的。但愿正式版本的效果会更好。



视线

女主角的眼神随着她的行动而发生变化。在游戏中有注目的地方，女主角就会在无意之间看向那里。这种细致的设定在游戏中实际上很重要。

阳光和阴影

从树木的空隙间漏下的阳光，照在女主角身上。树影做得极为真实，随着她的移动，影子会发生变化。这样的细节都在动画中表现出来。





先进技术影响下的未来世界

在高科技发达的FF13的世界中，汽车在有高低落差的车道之间行驶。女主角从空中坠落之后，就掉在其中一辆车上。而后展开的是一场电影一般的追逐戏。虽然这种镜头的运用哪怕在FF系列里也不是第一次，但是画面的视觉冲击效果确实与以前很不相同。话又说回来，从Square时代开始，FF系列每作都必定会使用当时最先进的硬件技术，来表现出最佳的视觉效果。从FF6的矿车逃亡，到FF7克劳德落下断桥的那一幕，再到10代时众伙伴大闹婚礼会场解救尤娜的那段，每一次特写镜头的运用都比以前成熟许多。



路牌标识

隧道天井上挂着电子显示的标志牌，看起来这应该是一条通用的高速公路。



浮游车

当时的科技已经很发达，汽车已经没有轮胎了而是浮游状态，这样的话行驶阻力大为降低。



车道

汽车在没有阻力的车道上漂浮，这种技术在现实世界中只能见于列车上。

最终幻想系列的象征——水晶

水晶石是《最终幻想》系列最有代表性的象征物。历代FF的故事设定中大部分都有水晶，而这些水晶也经常以转职道具、存档点等形式出现。而以水晶为主题的音乐也是熟悉FF系列的玩家们耳熟能详的。几乎所有的人听到水晶主题的音乐都会不由自主地想到"最终幻想"这个游戏。



一在FF3里登场的水晶，其作用是给主人公提供不同的职业。

这就是《最终幻想13》中的水晶？

士兵们围着一个发光的物体。在演示动画中，有怪物一样的东西从里面飞出来。难道说这就是FF13中的水晶？还是别的什么东西呢？现在尚不清楚。



发光物

形状与水晶接近，固定在圆环状的框架中，发出耀眼的强光。这是一种武器吗？它的破坏力看上去似乎不小。



巨大神秘的光球从天而降

创造出令人惊异的游戏世界

FF13的战斗和动作游戏有些相似，具有速度感。通过PS3的强大机能，以及White Engine的不懈开发，本作的战斗画面除了具有不输给CG的画质之外，更加富有动感和节奏性。这就是FF13中新的战斗系统。在新的主机上，本作的战斗画面具有流畅性和动作性是理所当然的。

这样的战斗画面不但让玩家们觉得更新鲜，而且对操作有了新的要求。在前两代游戏（FF11和FF12）中，战斗画面是在场地上即时发生的，但是战斗过程还是需要输入指令才能进行。总的来说，依然没有脱离回合制的范围。这次的战斗更强调即时输入指令，战斗的速度和爽快感大为增强。但是估计不会像ARPG那样，毕竟是正统的RPG作品。

关于FF系列中战斗伙伴的人数

在以前的FF中，从初代开始一直固定的4人队伍，到了4代时增加到5人，可惜到5代又变回4人。从7代开始，战斗队伍进一步"缩编"，固定在3人。这样的情况一直到11代才有所改变，网络游戏的环境中伙伴数量达到6人之多。但是12代又恢复到固定3人（可带NPC一人）的队伍了。



←FFⅩ的战斗也是以3名伙伴组成的队伍。

动感十足的即时战斗画面



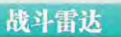
火枪？利剑？她的谜之武器形态！

↑女主角的武器又变成枪，向远处的敌人射击。这个造型让人想起FFX-2的尤娜。

→武器又变成了利剑，女主角在空中一边翻越一边对敌人发动攻击，动作与《恶魔猎人》很相似。

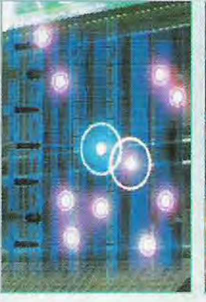
丰富多变的武器形态

女主角使用的武器是十分奇特的。它不像克劳德的大刀一样只是一片钢铁，也不似斯考尔的剑刃一般只是刀和火枪的简单组合。它在不同形态下有不同的功效，这一切都在玩家自己的掌握之中。



战斗雷达

因为本作强调动作性，战斗的时候画面上是有雷达显示的。这上面除了敌人的位置之外，也显示了地形上的情况。如图所示，雷达上的蓝色光点代表主人公，红色光点代表敌人。在真3D的游戏中，这样的地图雷达早已是必不可少的要素了。





在超现实的环境中与敌人华

与敌人交锋 短兵相接的瞬间

我们看一下战斗画面中敌人的样子。在游戏中，敌人的种类和以前一样，大致分为魔兽、士兵、机械等几个不同的种类。值得注意的是一种身型巨大的怪物，肩膀上刻有文字，身上有防护装甲。这是人工培育的怪物吗？还是人工智能的生物体？

魔兽型



兵士型



机械型







充满压迫感的对峙



新系统：Over Clock

注意画面右上方的圆形标记。它是一个记数器，上面的数值以圆槽的形式出现，当积攒到一定程度，或者满足一定条件的时候，就会进入"Over Clock"（超时钟）状态。"Over Clock"本来是计算机专业术语，表示机器高速运行，而这里指的是主人公的行动速度加快，而周围时间流动的速度变慢的状态。这和《幻侠乔伊》的慢动作很相似。





种类丰富的战斗视角

在游戏中，玩家可以从正面、背后、斜侧面以及各种不同的角度来观赏战斗的画面。因为本作战斗部分的动作要素十分丰富，所以游戏里视角的种类和表现方式也不尽相同。游戏中视角的变化是由玩家自己决定的。根据选择攻击方式的不同，战斗时表现的视角也不一样。总之在战斗时体现出最华丽的效果，是这个视角系统的关键所在。

另外，女主角战斗时手指上出现的银色圆形物体也是战斗的关键物之一。这是操纵重力的装置，只要通过调节，女主角在战斗的时候可以轻松地跃起落下，机动性远远凌驾于敌人之上。这种超越常人的体力也是FF系列中不多见的（FFAC系列的CG中，克劳德他们飞天的镜头除外）。这也让玩家们眼前一亮。





FINAL FANTASY Versus XIII

ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

与正统的《最终幻想13》同时公布的PS3作品，还有一部以动作冒险为特色的《最终幻想13 Versus》。Versus在拉丁语中是“改变方向”的意思。这次公开的演示动画，其CG部分出自FFAC制作团体之手，而游戏的操作部分是由制作《王国之心2》的小组开发，具有很强的动作色彩。整个游戏的色调以黑暗为主，借助PS3主机的机能，将一个与正统FF13完全不同的世界展现在玩家面前。本作的领衔制作人是FF系列角色设定者，执导《王国之心》和《塞伯拉斯的挽歌》的著名游戏制作人野村哲也。

PS3	本刊译名：最终幻想 Versus 13				CERO 審査予定
	Square Enix	价格未定	发售日未定		
动作冒险	蓝光DVD	日版	1人	记忆容量未定	



游戏里面的敌人是现代化的部队

从我们得到的影像资料来看，游戏中的敌人是和FF13正统篇相似的部队。他们穿着盔甲，使用步枪等现代化武器，与剑和魔法为主题的世界格格不入。难道说本作的核心内容就是魔法世界与现代世界的冲击?

对战斗场景的细节描绘



战斗的背景是充满现代气息的城市。背景上的建筑物与发达的现代国家无异。都市是以日本为原型绘制的。



在城市中展开激战

与正统作品并驾齐驱的最终

Versus 的主人公是一名黑衣男子

和正统FF13的女性主人公相对，FF13 Versus（以下简称“Versus 13”）的主人公是一名男性角色。他来自水晶与剑支配的最后的魔法王国，其他具体情况则不详。他的头发是银灰色的，具有高贵的风度和气质。据说他是魔法王国的王室后裔之一，从他的造型和动作来看，似乎是这样。



血红的瞳孔、灰白的头发，他的这个样子是天生如此，还是经历了什么变故之后才变成这个样子的呢？谁也不清楚。



游戏的舞台是黑夜中的大城市 乌云背后的月光下主人公登场



游戏舞台是现代世界

在演示动画中，我们看到鳞次栉比的高楼大厦，以及灯火辉煌的夜景。在这个月黑风高的夜晚，一种奇怪的气氛笼罩着这个城市。Versus 13中的世界，与现代的日本有相似之处。而所谓“剑和魔法并存的秩序”又是指什么呢？空中的满月与若隐若现的群星点缀着这个世界，让人觉得这里似乎和游戏之外的世界没有区别，但是在这个现代的城市里，又可以隐约感受一种魔法的气氛。这种现实和虚幻结合的风格，果然是幻想中的世界呀……



最突出的巨大建筑

在城市的高楼建筑群中，有一座双子大楼最突出。实际上，它是仿照日本的东京知事厅（相当于东京市政府大楼）的样子制作出来的。

招牌上的文字是汉字？



游戏中一座大楼的招牌上可以隐约看到方块字，一共4个。虽然看不清楚写的是什么，但是可以推断是日文。

本作的制作人是著名原画设计师野村哲也

野村哲也 从FF7开始担任系列的人物原画设计工作至今。

由于SE一次就启动了3个FF13的游戏制作计划，所以不同的游戏制作小组的领导人也不同。负责领衔制作Versus 13的正是FF系列著名原画设定人野村哲也先生。在制作了《王国之心》和《塞伯拉斯的挽歌》之后，野村从单纯的人物设计者变成了游戏制作人。这次Versus 13的游戏方式果然与《王国之心》系列接近，是以动作为主的，带有角色扮演要素的冒险游戏。

不用说，本游戏的人物造型当然是由野村亲自设计的。主人公是身穿黑色皮衣，银灰色头发，红色瞳孔的男子，看上去似乎结合了FFAC与DC人物的风格（很明显就是卡达吉的皮衣，扎克的发型，文森特的眼睛么……）。

而他使用的武器——魔法和剑，则凝聚了从古代流传下来的《最终幻想》历代最基本的要素。虽然人物设计总有些以前作品的影子，但是只要剧情方面做得优秀，估计玩家们还是会信服的。野村哲也在制作《王国之心》的时候就已经显示出其游戏制作的才能，虽然还不能被称作大师，但是他的作品已经在海内外拥有一大批忠实FANS了。



幻想系列新作

将世界统括为一体的久远神话

洛杉矶凯悦酒店，位于好莱坞群星聚居的比佛利山西南Century City的一角。而Century City得名的原因，是因为这里是20世纪福克斯公司拍摄的片厂。在E3展会余兴未尽时，记者到这里采访了FF巨大制作计划"Fabula Nova Crystallis"的开发团体。在这次展会上，FF13的开发N团队一次就发表了3部作品。这倒让所有的与会者大吃了一惊。在PS3主机还没有发售的时候就公布这么大的制作计划，这样的情况在以前是没有的。开发小组的主要负责人在酒店接受了采访。现在就让我们来听一听，这些游戏的制作者有什么感想。

关于水晶神话

——"Fabula Nova Crystallis FFXIII"这个计划中讲述的神化，究竟是什么样的内容呢？

北濑佳范（以下简称北濑）■神话的详细内容目前还没有一个完整的概念。总的来说，这个"神话"并不只是地将一个个故事联系在一起那么简单。因为在现代社会，神话毕竟和生活的联系没有那么密切嘛。这种"神话"的概念并非如人们平时理解的那样，神话中的传说，不只是通过游戏的设计才能表现出来的。

——这次FF13的LOGO真是很有特色啊。过去LOGO中的人物一般都是故事的主人公，而这回似乎却不一样。这次你们设计的是什么呢？

北濑■无论说是什么都可以啊（笑）。以前的游戏LOGO在某种程度上说，都是和游戏的主人公有关的。许多情况下是请天野喜孝先生按照我们的要求将人物形象绘制成LOGO的样子。但是这次却是先指定了游戏的大体概念，然后在全体人员的商议之下画出来的。

——为什么这一部的核心内容是水晶神话呢？有什么理由吗？

北濑■说起来还是因为水晶是FF系列的象征吧。这个计划的总体构造和当初的"Combination FFVII"相比，核心内容比FFVII的时候要准确定得多。因为FFVII计划是围绕着原作展开的，而FF13则是从零开始，没有任何可以作为基本资料的东西。所以我们确定以水晶作为本系列的核心，并且围绕着它开始游戏的制作。

——这个系列的各个作品，除了神话之外，还有什么共同的要素呢？

鸟山求（以下简称鸟山）■可以说，基本上没有什么共同要素。不过像陆行鸟、莫古利和魔法名称这些FF系列最基本的要素还是一样的。

——这个系列的作品中，FF13是系列正统的RPG，FF Versus 13是以RPG为基础的强调动作要素游戏，而FF Agito 13则是网络RPG。是这样的吗？

北濑■是这样的。但是，说到FF13，并不能简单地说成是传统的指令RPG。以前的RPG都是在游戏中的空隙时间来输入指令并且战斗的，但是这次的FF13在战斗的时候对动作的要求非常高。但是它的动作性和Versus 13相比又有所区别。我们就是这样开发游戏，使游戏随着时代的发展而不断进化的。

——原来如此。那么FF13与Versus 13之间，会对应PS3的通信机能之类的要素吗？

北濑■至于FF13目前会有什么要素的变化，现在我们也不好说。说来也就是"有可能会有变化要素"。但是一切都还没有定下来。

野村哲也（以下简称野村）■Versus 13不对应网络游戏的可能性很低（双重否定表示肯定）。

田钿端（以下简称田钿）■这个网络游戏的内容嘛，主要是以Agito 13的概念为主体进行的通信对战。

——这个计划自身的标题，你们认为很好吗？另外，除了游戏之外，这个计划还会拓展到其他领域吗？

桥本真司（以下简称桥本）■我们也想在计划实施的过程中给大家带来一些新的惊喜。在开会的时候，有人说，"我们还是希望能够有新的东西发表的一天"。

——系列中的各个作品的发售时间，是先后决定的吗？

野村■这个吗（发售时间表），现在还比较乱。

北濑■嗯，说起来，发售间隔以年为单位（笑）。

桥本：就像奥运会一样，每隔一段时间就出一个（笑）。

FF 13的设计理念

——在发布会上，你们发表了系列中各个作品的设计概念。那么，FF13的主题"由水晶所指引的未来"，究竟是什么意思呢？

鸟山■水晶是系列中重要的东西。它能够在各种方面给人们的生活带来便利，使整个社会得到发展。

——那么"指引"的意义能够在游戏中表现出来吗？

鸟山■是的。水晶作为系列的传统象征，是魔法的根源所在。然而所谓的魔法，在游戏中将和现代科技紧密结合。像以前的重力魔法（Gravity）,在游戏中将以"重力炸弹"的形式出现。为了设计这样的魔法，我们在先期制作的时候就已经在努力了。另外城镇的模型也是一体化的，这也使玩家在视觉上找到更真实的感觉。

——在FF7的演示动画中，PS3的实力得到了充分体现，你们认为能够（在开发FF13时）把硬件机能发挥到最高的程度吗？

鸟山■只要能够让大家的情绪随着游戏的表现而发生变化就好。我们希望能够延续FF 10的风格，通过表现剧情来使这个游戏更完善，所以我们不能在PS2上开发。因为要想把剧中的场景和人物更完美地再现出来，就必须借助新主机的能力。

关于FF 13影像更详细的消息

——公开的影像不只是向观众展示了游戏的画面，而且连游戏剧情的一部分都有体现。不过还是不完美。是这样吗？

鸟山■是的。因为游戏的画面在不同的阶段是不一样的。在制作FF 10的时候，我们最初公布的**ナギ**平原，画面是相当惨不忍睹的（笑）。现在也是一样。因为游戏还是在初期开发阶段嘛。

——主人公是女性角色，真是个很酷的人物啊。除此之外还有什么秘密呢？为什么要采用女性作为第一主角呢？

鸟山■这也是一种挑战。为了反映女性在世界中的活跃，与那些小鸟依人的角色相比，这些自立自强的女性也很不错，而且在战斗的时候也很实用（笑）。所以我们就让野村设计了这么个角色。

——战斗画面也公开了。在战斗中表示的指令是暂定的吗？

北濑■现在做出来的只是一部分而已。关于这方面的设计，我们会在以后多加检查的。另外对机能的利用度在以后也会提高。

——我们注意了，在战斗时ATB（实时战斗系统）和Over Clock的表示。

鸟山■FF13是FF系列正统作品的进化形态。在战斗的时候要活用ATB系统，速度会提高。另外我们还追加了时间轴和3D空间的纵轴等要素。

——在和敌人搏斗的时候，影像的速度突然变慢了，然后敌人受到了严重的打击。这给人留下了深刻的印象。

鸟山■实际上这也是根据战斗状况进行调整的。随着视角的拉近，在战斗时的每一个具体的动作和表情，都可以看得出来。

关于Versus 13

——在这部作品里，有水晶的位置吗？

野村■主人公所在的王国，世世代代都守护着水晶。虽然主人公的国家看上去是一个普通的现代化国家，但是那里有穿着铠甲的武士，手中拿着步枪。他们隐居在水晶周围，负责守卫水晶的任务，也守护着"外世界"的人们，与中世纪风格的水晶和骑士相比，这样的设定是奇怪了一些。

——主人公是王国的国王吗？

野村■不是。他只是王族的一员而已。

——在夜景的画面中，中间的那个建筑物很突出。那是主人公所在建筑物吗？

是的。实际上，这个建筑物看起来并不会引起太多的联想。毕竟是现代社会，与我们现在所在的城市相比没有什么大的区别。正如莎士比亚说的，"事物本无善恶之分，只是根据人们的判断有所不同而已"。虽然这个世界并非现实中的地球，但是也是平行于现实的，另外一个真实感十足的世界。

——除了这个世界之外，还设计了其他的世界吗？

野村■是的。现代社会在我们的眼种已经是很熟悉的东西了。但是除了我们看到的这个世界之外，也会有其他世界存在的。这"另外一个世界"与现实的区别是很大的。

Versus 13的设计理念

——虽然发表的游戏主题中包括"联系"这个字眼，但是我们看到的主人公是孤独的一个人。

野村■展示影像本身的基调是阴暗的。而登场人物只有一个，所以看了之后会这样想也并不奇怪。实际上，这位主角的心理并不阴暗，也不是孤独的人（笑）。虽然这个话题比较沉重，但是我认为主角们使用的力量并不是黑暗的。

——在发布会上说的"令人感到心痛的角色"，是不是暗示着今后故事的走向呢？

野村■是这样的。虽然现在说到悲剧的情节时会觉得很难过，但是我们在开始制作的时候，北濑先生就提醒我们，如果把游戏朝着一个悲剧的方向做的话……

北濑■做这个决定的时候我自己抑制不住悲伤，连着掉了一个星期的眼泪呢（笑）。

野村■太过分了吧（笑）？是啊。与其在连续游戏数十小时而产生厌倦，还不如考虑一下应该有个完结比较好。

——为什么会做出这么极端的设计呢？这是全体成员一致同意的吗？

北濑■如果只有一个Versus 13的话，是不大好接受。但是正统的FF13才是系列的主作品，Versus 13是以冒险为主



桥本真司（右）
Square Enix公司的高层负责人，曾经担任许多游戏的综合监制工作，在SE社内拥有很高地位。

野村哲也（中央右）
Square第一美工负责人，从7代开始任主笔，后来在SE担任游戏企划、概念设计以及全部任务设定的工作。

北濑佳范（左）
FF13总制作人。曾经主持多部FF的开发工作，代表作为FF7和FF10，另外也是FFAC和王国之心系列的出品人。



田钿端（中央左）
负责Agito 13开发工作。曾经开发的作品有移动电话版的FF7 Before Crisis。在手机游戏方面具有开发经验。



鸟山求（中央）
FF13导演。代表作有FF7、FF10和FFX-2。一直是重要的制作人。另外他的代表作还有《圣龙传说》等等。





的。这样的话，在经过冒险之后，即使有个悲剧的结局，又有什么不好的呢（笑）？

——本作的动作要素很高，这也是冒险的一部分吧。

野村■是啊。由于游戏的开发团队就是《王国之心》的制作小组，就个游戏就是以那个游戏的系统和开发概念为蓝本制作的。一个擅长著作动作游戏的小组开发RPG游戏，能不能做得好，还是个比较值得期待的问题。

关于Agito 13

——从角色们的穿着来看，他们似乎在学校的大门口。故事的舞台是学校吗？

田钿■是的。故事讲的是魔法学院里的一群学生日常生活的故事。

——在发布会上,演示字幕中说学生们"与水晶签下契约"，这是怎么回事？

田钿■他们与水晶签署的是"血的契约"，我只能说这些，其他的一概无可奉告（笑）！

——画中的建筑物是魔法学院，那么是以这里为基地，接受任务之后外出吗？

田钿■魔法学院里有各种设施，里面的人有日常生活，这和军事基地不一样。故事是围绕着魔法学院展开的，然后会和外面的世界联系，学校会受到外界的侵略，以及其他事情发生，学生们会在更广阔的舞台上冒险。另外还有一张概念图描绘的是荒野，这样严酷的环境在游戏中是常见的。

——公开的这些角色是魔法学院的学生吧。主人公就在他们之中，是吗？

野村■是这样的。首先要从这些角色中选择一名作为主角，随后就要培养这个主角成长。至于名字，就像Before Crisis一样，由玩家自己决定。

——看上去，确实和Before Crisis的印象差不多。那么，实际的游戏又是什么样子呢？

野村■我们大致上使用的是Before Crisis的技术，但是总体上还是有不同的。

Agito 13的设计理念

——Agito 13的主题是"行动开始"，具体说来，这是什么意思呢？

田钿■首先作为以移动电话为平台的游戏，我们在选择硬件方面就做出了挑战。因此作为开发者，我们采用了"行动开始"这样的口号作为主题。故事中包括了日常生活，以及冒险的举动。面对非正常的局势，同学们开始共同的行动，这也是"行动开始"的意义之一。

——那么，有没有像Before Crisis一样，在特定时间地点会有特定的任务出现呢？

田钿■说起来，这个问题首先得从硬件上解决。因为大家使用的手机品牌不同，所以制作瓶颈也比较突出。

——那么至于通讯运营方面呢？

田钿■我们在检讨这方面的问题。在使用移动电话的时候，有时通信发送的时间和各个终端的联系不是很好，我们现在的开发环境，和PC的网络游戏一样。

——Agito 13能够让互不相识的人们组成队伍共同冒险，必须要有队伍才能完成任务吗？

田钿■移动电话是个人携带的物品，所以即使只有一个人也可以将任务完成。没有必要非得先找伙伴再冒险。这和PC的网络RPG有所不同。

野村■Agito 13是一部无论走到哪里都可以玩的在线游戏。我们在设计游戏的时候考虑到，移动电话现在普及率很高，在这上面做游戏的话，玩的人应该很多才对。

关于Crisis Core

——除了Fabula Nova Crystallis之外，再说一些其他的话题吧。FFVII Crisis Core的制作也接近尾声了吧。根据我们得到的最新情报，过场动画部分的欣赏性似乎提高了很多。而玩家操作的部分又怎么样呢？

田钿■实际上，这个游戏的剧情部分和战斗部分，与普通的RPG区别不大。不过由于游戏平台是PSP，所以我们在把握游戏节奏的方面下了不少工夫。

——大约还需要多长时间，才能看到战斗的演示画面呢？

田钿■到东京游戏展上的时候就差不多了吧。现在我们还在做调试工作呢。总的来说，战斗画面有两大惊人之处：第一是作为战士战斗时的爽快感，另外一点是动作要素丰富，但是无论谁都可以玩下去。第三点呢，怎么说到第三点了……我们的游戏系统有一些不同……

野村■这个游戏与你想象得到的动作RPG不一样。刚才我们谈到的这些要素还是不完善的，需要进行进一步的调整。

留给读者的话

——希望各位最后能对读者再说几句。

北濑■本计划的标题是拉丁语"新水晶神话"的意思。我们希望回归原点，在新的世界观下写出新的故事，奉献给大家。

鸟山■FF 13是PS3上最初的FF作品。我们衷心地希望大家能够早点玩到这个游戏……（笑）但是还是请大家等待一段时间。我们会有进一步的情报的。

野村■Versus 13的实际游戏画面以后会发布的。现在我们正在制作欧洲版的《王国之心2》，正是最忙的时候，而Versus还处于开发前期。为了制作出以前没有过的FF，我们将采用以前没有使用过的禁断之手法。

田钿■Agito 13的平台至今还没有确定……（笑）在没有实际游戏画面之前，我没有什么好说的，我们一定会全力投入到游戏的制作中去。

桥本■FF系列以前在欧美地区鲜为人知，但是现在也有不少海外玩家开始关注这个系列的作品了。现在的FF同好莱坞电影中的《黑客帝国》、《星球大战》，英国的《哈里·波特》一样成为娱乐业的重要组成部分。我们希望这一发源于东方的游戏系列能够被全世界的人们所接受。请大家继续期待。

FF系列手机游戏家族新成员

移动电话版的《最终幻想13》是FF13系列中最令人惊奇的作品。和以前的"Combination of Final Fantasy VII"一样，作为手机版的作品，本游戏只能在日本本土玩到。但是和FF7 Before Crisis不同，本游戏对应的手机型号目前还没有确定。以现在的手机游戏市场来看，对应移动电话的游戏在短短5年之内经历了从简陋的4位、8位游戏向真三维立体的方向过渡。现在的手机甚至可以运行《怪物猎人》这样的游戏，3D游戏将在以后成为手机上的主打。而随着网络游戏在日本的普及，手机半的网络游戏市场正处于方兴未艾的状态，Square-Enix选择这个时候真是恰到好处。



《FFVII》中的那段空白时代，终于被搬上了舞台。

在描写FFVII正篇6年前故事的作品《BC－FINAL FANTASY VII－》中，本作两位中心男性角色其中之一：扎克曾经在系列编集中登场过，在那部作品中扎克和克劳德并肩作战的情景感动了许多FFVII FANS。作为一名神罗集团出色的“战士”，扎克相当值得人信赖并且拥有很高的人格魅力，本作剧情主线全部围绕他展开。

CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII

直面遗留在FINAL FANTASY VII中并肩作战的两名年轻神罗战士。

以《最终幻想VII》的故事情节作为主轴，在各种各样的平台上描绘各自世界的游戏项目，被我们称为“最终幻想7系列编集”。而这项目的第四部作品已经逐渐脱离了范围。之后，用于携带电话上面的全新游戏也将登场！

自1997年1月《最终幻想VII》在索尼的PLAY STATION上发售至今，销售数量已经达到空前的980万本，这样的骄人成绩让众多软件开发公司望而却步。当然此作更是成为系列中的经典，在广大FF玩家群中印下了深深的烙印。当然开发商SQUARE–ENIX也不会错过这样一个好机会，推出了以此游戏为中心的外传游戏，其中推出的《最终幻想VII》的动画CG电影更是大受好评。这次在SQUARE–ENIX在FF第13作的同时也没有忘记以《最终幻想VII》的人气榨取最后一丝价值——推出了以《最终幻想7》的故事为核心的PSP版最终幻想最新作——《最终幻想7 危机核心》。

这款即将在PSP上发卖的FFVII外传（以下用“CC–FF–”代替），自发表后在玩家中引起了巨大的凡响。该游戏的背景年代不同于其它的七代系列作品，它将为玩家讲述七代世界中最古老的一段故事，也就是克劳德成为主人公之前，神罗一等兵扎克还活着的年代，从而明朗那段历史所遗留的空白。

游戏的主角就是上图中，负责角色设计的野村哲也先生所绘制的中心人物。对，他正是在FFVII剧本中虽然已经不在人世但反复提起的整个游戏剧情中心的重要人物扎克。当然，在FFVII中担任我们主人公的克劳德、以及被称为“银发的英雄”的神罗集团头号士兵萨菲罗斯(Sephiroth)、和在过去作品中隐约出现的各个角色都将在本作中光荣登场。现在，我们揭开男子汉们的群体偶像剧序幕！

□文/龙马

→年轻的战士扎克，面对巨大的怪物，丝毫没有犹豫便冲上去挑战。

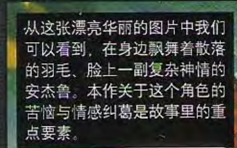
←面对强大的敌人扎克似乎有些焦急，准备恶战的同时还在催促同伴准备下一步行动。



→这段场景中与巨大怪物搏斗的扎克身处于类似斗技场一样神秘的场所，在这里会发生什么样的情节呢？

巨大なモンスターに、ひるむことなく挑みかかるザックス。周囲は、闘技場のような場所？

PSP	本刊译名：最终幻想VII危机核心			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
动作角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆容量未定



从这张漂亮华丽的图片中我们可以看到，在身边飘舞着散落的羽毛、脸上一副复杂神情的安杰鲁。本作关于这个角色的苦恼与情感纠葛是故事里的重点要素。

故事的两大男主角之一

与扎克一同行动的战士，似乎是扎克的前辈。故事中在技术和思想方面一直引导着扎克。

扎克的老搭档
Angeal 安吉鲁

PLAY BACK COMPILATION

说起系列编集中带着羽毛登场的角色，毫无疑问首先想到的就是《FFVII AC》中登场的萨菲罗斯。从宇宙飞来的异性生物体，被"杰诺瓦"细胞寄宿的他，一度成为神罗最强的战士被无数人景仰。但在一次偶然机会里，由于得知了自己出生的秘密从而决心向这颗星球复仇。虽然在《FFVII》游戏的最终阶段曾经一度被克劳德击倒过，但在《FFVII AC》中复活，带着无数漂亮的白色羽毛、华丽地再一次站立在克劳德一行人面前。



↑连《FFVII AC》中萨菲罗斯登场时播放的曲目名称都叫做"片翼的天使"。



存在的意义……



在本作中首次登场的安杰鲁。就算是在《FFVII》六年前那个时代作为作品起始时间的《BC –FFVII–》中，他都没有登场过。从本作的时代开始连接到《BC –FFVII–》应该能够形成一个比较完整的故事。现在让我们来大胆预想一下，在本作中应该会发生一些对整个故事有深远影响的重要事件。安杰鲁和扎克之间的关系与情感纠葛、以及围绕着他们两个人之间故事的始末，作为这部作品中最主要的纽带这是毋庸置疑的。

最大的谜题，答案即将揭晓？

精英兵"战士"指得是身体被植入"杰诺瓦"细胞，照射星尘之力"魔晃 s"从而得到强大力量的神罗集团私设兵。由于照射魔晃 s是一件比较危险的项目，在技术上还未完全成型，所以并非全部士兵都能顺利地成为战士。而在神罗的正式战士中，也会根据实力分为三个等级。大家熟悉的萨菲罗斯就属于是头等战士中的No.1。顺便一提的是，克劳德并非战士而属于普通的一般士兵。



扎克与曾在执行什么任务？他们所处的组织虽然不同却经常处于同一战线。



在公园的一个场景。好像正面对着谁谈话的扎克表情平静。与他谈话的人是谁呢？通过场景想象的话，或许正是卖花的少女艾莉斯。

↑图中场景应该正是《FFVII》中六番地的公园。顺便一提附近设立有一个奇怪的成人设施"蜜蜂之馆"。

年轻的神罗战士
Zack 扎克

扎克是神罗集团的组织私设精英士兵–战士的其中一人。性格非常明朗，与任何人都能毫无隔阂地对话。在《FFVII》中作为克劳德的朋友登场。

"G"这个字母在《DC –FFVII–》中曾经以特别的含义出现过。他似乎是一名与魔晃都市地下活动组织"地下部队"关联很深的神罗战士，被称为"特异"的家伙……具体的情况现在还被层层谜团包围毫无头绪。由于他与萨非罗斯以及本作两大男主角关系甚深，初步推测应该会在本作的剧情发展中起到重要的作用。而著名召唤兽巴哈姆特在游戏中的立场是非正非邪，仅仅是遵从召唤者的意志去不断战斗而已这么简单。在《FFVII》中是非常值得信赖的家伙，而在《FFVII AC》中也有与克劳德他们激烈战斗的情景。

两位搭档间的纠葛



被谜团包围的人

???

→画面中的扎克反复念着这个陌生的单词，对于这个名词他似乎很不理解。而站在他面前的萨非罗斯却主即回答了他。

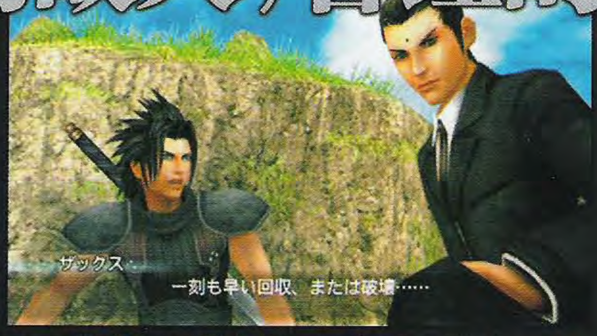
扎克的这句对白是面向着萨非罗斯说出的。而"银发的英雄"萨非罗斯立即说出了一些匪夷所思的事情。难道这是关于神罗集团中不可告人的计划吗？作为引导剧情发展的关键情节请大家留意其发展。

ザックス
プロジェクト・G……

神秘人物。在《DC –FFVII–》的角色设计图中、及出现在CG中的某个角色极为相似。而且护甲与扎克和萨非罗斯共通，怀疑也是战士一员。

以前的伙伴，现在的敌人，曾经的

在本作中被当作"英雄"崇拜着的头号战士萨非罗斯也有登场。玩家将会随着行星的逐渐陷入危急从而一步步了解他心情不断的变化。在游戏中已经判明有他与扎克之间战斗的情节。除了他以外，在《FFVII》中作为敌人、在《BC –FFVII–》中作为同伴登场的曾（Tseng）也在本作中露面。此外，《塞伯拉斯的挽歌 –FFVII–》（《DC –FFVII–》）中登场过的，那个被众多谜团包围的人物的身影也会……不能简单用敌人或是同伴来分割的男人之间复杂的关系。他们与扎克的命运会有一种怎么样的联系呢？



被人们称为"英雄"最强战士

Sephiroth 萨非罗斯

历史中获得头号战士的人少之又少。操纵独特形状的长剑使用华丽的剑技，当知道了自身出世的秘密后性情大变欲毁灭行星。

冷静沉着的领导者

Tseng 曾

能够确确实实地完成上层发来的命令，但对上层抱有疑问。

战士萨非罗斯 七代中的传奇人物



解读被无限扩展了的七代世界

被各种各样形态展开的"FFVII系列编集"。这里改变了原作品的部分世界观卷土重来。用作品群构成了整个系列之间千丝万缕的联系，并且由于了解了各个故事的梗概，对于整个系列的游戏都会提高乐趣。在今年5月10日到12日，美国洛杉矶举办的世界上最大规模的游戏博览会E3中所判明的最新情报也随之到来。在下面顺便对隶属于《DC -FFVII-》外传作品的携带电话游戏也作一个介绍，全部系列编集作品按照剧情年代排列。

《ビフォア　クライシス- FINAL FANTASY VII -》（BC -FFVII-）

《BC -FFVII-》讲述的是作为神罗集团的特殊部队：塔库斯的一员，描写了在《FFVII》本篇时代的六年前的故事。游戏前半以与反神罗地下组织之间壮丽卓绝的战争为中心，但是游戏后期主人公逐渐与神罗内部、塔库斯之间的激烈矛盾也被抬上了主题。与《CC -FFVII-》之间存在许多重复性部分。

《FINAL FANTASY VII》

著名的《FFVII》本篇正是这些系列编集作品的原点。故事从刚刚成为年轻反神罗组织一员的克劳德开始讲起，讲述了他们与神罗集团之间战斗的故事。在这场战争中，克劳德自身的过去的秘密，以及神罗那恐怖的野心真相都会逐渐浮出水面。并且站在一切顶点、等待着克劳德等人的真正敌人，萨非罗斯。

《FINAL FANTASY VII　アドベントチルドレン》（FFVII AC）

《FFVII AC》的背景正是迈过了萨非罗斯行星灾害准备重建的世界，正在被一种称为"星痕症候群"的奇怪病症所逐渐侵蚀。在这个世界上孤独地生活着的克劳德，被谜一样的三个青年所袭击。他们真正的目的是什么？原来他们也是"杰诺瓦"细胞的受害者，称呼克劳德为"哥哥"而称呼杰诺瓦细胞为"母亲"。

他们准备杀死一切与当年那场浩劫有重要关系的人，与此同时四处搜集感染了"星痕症候群"的小孩，用来复活那沉睡的恶魔。在城市中一场激烈的战斗中克劳德终于在伙伴们的帮助下击败了那三人所召唤出来的召唤兽巴哈姆特，并一路跟随他们来到了当年艾丽斯养花的那个美丽教堂。最终克劳德打败了复活的萨非罗斯，战胜了自我。

《塞伯拉斯的挽歌 - FINAL FANTASY VII -》（DC -FFVII-）

在《DC -FFVII-》中逐渐能够看到再生希望的世界又被新的危机所笼罩，一伙神罗的残党开始袭击市街。为了惩治这股混沌的势力，当年曾经拯救行星的英雄其中之一，文森特勇敢地站了出来与他们开始战斗。在战斗当中，他不得不反复与自己的过去相对峙。主要是与宝条这个宿命敌人之间令人憎恶但又千丝万缕分割不开的关系，最终文森特终于得到解脱。

看到作品后第一印象

看到公开后的影像时，首先从看不见其身姿的艾丽斯的开场白开始，听到坂本真绫小姐的声音真是太兴奋了。据说，这部作品通俗来讲就是"三个青年与一位少女之间的故事"。其中的少女肯定就是指艾丽斯了，而三位男青年从野村先生所描绘的角色画面上看应该是扎克、萨非罗斯以及安杰鲁？最左端的角色与《DC -FFVII-》的那位先生极为相似！

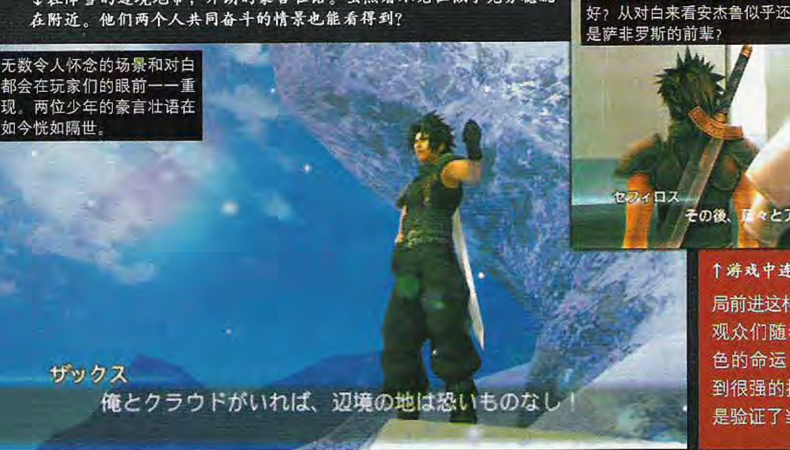
不过不得不说，在游戏角色比率上看，男性比率太重了。这在当前的游戏背景下属于大忌。从安杰鲁的成熟以及管的年轻来看，应该是一款男性汗味很重的作品。另外一个要点就是天空。LOGO和角色形象画中都有天空的象征，并且在影像中艾丽斯对扎克说："如果到了上层市街，应该离天空就近了一些吧？"。

难道是像晴空一样爽朗的汗味男性故事？很令人担心呐。初次看到野村先生《CC -FFVII-》的时候，给人一种"向着已知的结局前进这样的印象，很有历史电视剧的感觉。观众们随着历史的发展来担心自己喜欢角色的命运，会随着剧情的发展不断祈祷，得到很强的投入感。"看到公开后的影像后更是验证了当初的想法，这样的投入感很浓。

按照历史时间排序

六年前	ビフォア　クライシス – FINAL FANTASY VII – 携带电话
本篇	FINAL FANTASY VII – PS
2年后	FINAL FANTASY VII アドベントチルドレン DVD、UMD（影像作品）
3年后	塞伯拉斯的挽歌 – FINAL FANTASY VII – 携带电话

↓在降雪的边境地带，开朗的豪言壮语。虽然看不见但似乎克劳德就在附近。他们两个人共同奋斗的情景也能看得到？



无数令人怀念的场景和对白都会在玩家们的眼前一一重现。两位少年的豪言壮语在如今恍如隔世。

萨非罗斯和安杰鲁关系相当的好？从对白来看安杰鲁似乎还是萨非罗斯的前辈？

↑游戏中连这样的对白也会出现。

英雄在一次偶然后变成恶魔……

在整体色调异常阴暗的神罗城市街道中非常珍贵的，不用借助外部力量自身就可以发光的场所。艾丽斯一直在这个场所培育自己心爱的鲜花。

←在《FFVII》的世界里，这个在神罗街道中稀有的净地。这里正是艾丽斯养花的教堂，应该是无数玩家过目不忘的场所吧？此外，坐在那里的似乎是扎克。

《FFVII》以及《FFVII AC》的男主人公，是扎克的好朋友，与萨非罗斯之间的渊源也甚深的男子，克劳德。他那可称为壮绝的过去在至今为止的多部作品中以断片式描述出来一部分，而在本作中将会更进一步的明朗化。故事中将会讲述克劳德如何与扎克相遇，以及如何成为挚交好友，都会详细地为玩家描绘。此外，作品中还有两人并肩作战的情景，请FANS们千万不要错过。

本作中还会描述那幅拖拉机的图中场景（左图）。这幅画面在其他作品中曾被反复提及，可以说是系列作品一个重要情节。讲述的是扎克与克劳德被神罗的科学家，宝条监禁时两人脱出时候的场面。而且在这之后，扎克那抗拒不了的无情命运就会降临到他的头上……

位于神罗都市五番街那座废弃的教堂，由于在《FFVII》中是克劳德与艾丽斯再会的场所，相信无数玩家对那里印象都是无比深刻。此外在《FFVII AC》中也作为经典怀旧的场景出现、作为数场精彩对决的场地并在影片中担任了重要剧情的场景。对于这个教堂来说，不可缺少的部分当然是少女艾丽斯。左边的图片中，在这个场景中看不到艾丽斯的身影，但是被她一直照顾的鲜花仍然保存得很好。在这个场地，能够判明扎克与艾丽斯那神秘中的初恋吗？是否能够进一步说明克劳德、扎克、艾丽斯三人之间千丝万缕的联系呢？



原作中被记忆折磨的主人公……

Cloud 克劳德

以成为战士为目标志愿入队，但没能实现以士兵身份隶属于神罗的少年。似乎有些娃娃脸的他令人过目不忘。

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.183

Focus on Game News

双周注目图片

如果不买的话就给我放回去！

PS3的价格不但令中国玩家咋舌。更有日本漫画爱好者借机讽刺久多良木健的定价决策。

宫本茂炮轰索尼！剽窃罪名不成立？



↑宫本茂对Wii寄予了很大的期望，于是这次对索尼的行为格外不满，但其中也不乏偏激。

本刊讯 索尼的次世代主机早在一年前就公开了，而时隔一年之后，这款主机才算是真正向世人展露出其所有的奥秘。无疑，这最后的奥秘就是PS3的手柄。增加了动作感应技术、取消了震动功能，以及基本沿用了一贯的外观设计等都成为了近段时间的话题。

宫本茂暗示索尼剽窃

一直低调处事的任天堂，自今年E3之后终于不再沉默了。Wii的创意开始被人们广泛关注，其标榜的要让以前不玩游戏的人从此爱上游戏的想法也得到了大家的认可。就在日前，加拿大《艾德蒙顿太阳报》对任天堂王牌制作人宫本茂进行了一次采访，访谈的焦点是宫本茂对Wii和PS3手柄创意的看法。

记者的问题非常尖锐，一开始就问宫本茂是否认为索尼的PS3手柄剽窃了任天堂Wii的创意。宫本茂也很聪明，并没有直接回答这个问题，而是巧妙地暗语讽刺了索尼的行为，说：“其实这也已经不是第一次了。但是，既然对方这样做，同时也是对我们创意及策略的认同，我们也觉得当初我们落实对Wii的策略是正确的，进而更加坚定了我们的信念。而对于PS3手柄的动作感应装置，其实也是几年前的过时技术，仅仅只能捕捉手柄倾斜的角度，而Wii控制器却不同，它可以捕捉到玩家在空间中做出的动作、具体位置等等，可以实现更多出色的表现。如果说索尼完全抄袭了Wii的控制器，我倒可能有些紧张，不过现在Wii在技术和创意上还有绝对的优势，所以我们完全没有任何危机感。”

随后记者又问宫本茂，本届E3展上PS3主机的表现是否令人满意，宫本茂同样没有直接回答，而是反过来宣传自己的产品说：“他们所谓的次世代游戏仅仅是以华丽的游戏画面来包装以前的游戏，而Wii是名副其实的革命。是自FC以来游戏界的一个飞跃，玩家可以从另一个角度体验游戏，我相信这将会把目前处于冰河时期的日本游戏业格局打破，重新带来新的活力。”

早在去年E3的时候，就有人问宫本茂为什么不公布“革命”的手柄，当时他的回答就是怕被其他厂商抄袭，并举了几个例子，像模拟摇杆等。而这次PS3的手柄也同样选择延期公布，并同样配备了动作感应装置，这不能不让人怀疑有剽窃的嫌疑。现在看来，三大厂商中只有微软在走传统路线了，而索尼则是介于传统和创新之中。不过如宫本所言，“他们采用的是几年前的过时技术”的话，索尼究竟该怎么利用这个落于任天堂之后的手段而与之竞争呢？

不是剽窃！我们有专利！

索尼本届的E3展前发布会被IGN评为了“最大惊喜”，这很明显是包含了多方面因素的，其中也有针对手柄而言的部分。首先，PS3手柄的造型外观大致沿用了上一代的设计，这种坚持走老路的做法是一个“惊喜”；其次，新手柄加入了一项“全新”的技术，其内部搭载了感应模块芯片，通过对XYZ三轴的感应装置，可以精确识别出控制器的水平倾斜度，对于Wii的空间捕捉及定位技术而言，PS3对玩家动作感应的精准度将大大高于Wii的空间定位精准度。

按照他们的说法，看来这项技术并不像宫本茂说得那么“落后”，反而更先进。同时也等于批驳了剽窃任天堂创意的言论。于是，日前有关人士翻阅了相关资料，结果他们惊讶地发现，PS3手柄的这项动作感应技术早在1999年初，就已经向欧洲相关部门申请了技术专利，从专利证书中可以明确看到，早在7年前索尼已经在PSone手柄上研发过动作感应技术，只不过并没有用在PS2手柄上应用而是保留给了PS3。既然现在任天堂标榜创新，那么索尼这个时候把雪藏了7年的技术拿出来与之竞争也确实无可厚非。只是发布的时间晚了些而受到了他人的白眼。现在支持索尼的第三方厂商对这项动作感应技术同样非常惊喜，包括小岛秀夫在内的知名制作人都表示会把该技术运用在开发中的PS3游戏。至此，索尼的剽窃似乎已经澄清了。但接下来就平安无事了么？

↑从这个角度大家可以明显发现，PS3手柄的L2、R2比原来高出许多。因此在灵敏度上将会更加出色。

取消震动简直是技术倒退

“什么？PS3取消了手柄的震动功能？！”不少人在听说了这一消息后都非常失望，并发出了以上的感慨。而他们接下来会说的基本上都是：“唉！索尼就是不想给人家专利费！微软的360继续保留了这一功能，因为人家有钱。”这样的言论估计索尼也听到了，于是他们发表官方声明：“PS3手柄内置了动作感应装置，力回馈震动模块将影响到动作感应功能，因此舍弃了震动。”

事情究竟是不是这样的呢？日前，力回馈震动技术专利拥有者Immersion公司总裁Victor Viegas针对PS3新手柄不支持震动功能发表了自己的看法。Viegas认为，在技术上，PS3手柄完全可以避免震动和动作感应模块的相互干扰问题，PS3手柄不支持震动功能的一大原因在于手柄重量过轻，没有震动手柄应该拥有的重量和质感。Viegas还透露，不少游戏开发人员都对索尼临时改变手柄功能表示不满，他们已经在最初游戏设计中加入了回力馈震动设计。

当然，索尼和Immersion此前有关力回馈震动技术专利的官司也是PS3放弃震动功能的一个不容忽视的原因。Viegas表示：“当新一代游戏主机在图像和音效上大笔投入开发资金时，PS3却放弃力回馈震动这一游戏手柄的重要功能，这就等于技术上的退步。”

耳听为虚，眼见为实

以上的所有评论都是一面之辞，我们仅可以作为参考。究竟新手柄的表现如何呢？我们编辑在本届E3上也试玩了相关的游戏如《天剑》等，对于手柄的感觉基本上是不如上一代的。

我们先说说好的部分。由于PS3采用了蓝牙技术，可以实现无线操作，手柄底部的USB接口又可以连接作为充电之用，因此在游戏过程中感到很便捷，这和360的区别并不大。只不过目前PS3手柄的电池能够续航多久还不得而知。

另外，拿起PS3手柄的第一感觉就是PS3手柄的重量很轻，这就是取消震动功能的所造成的结果。还有就是PS3手柄的L2、R2键程更深，在使用时发现这两个按键的手感十分出色，操作赛车类游戏时更为得心应手，应该对于玩家按键的力量感应更为灵敏。至于关于PS3手柄中心带有PS标志的按钮功能目前还未公布，估计和360手柄的设计差不多。PS3手柄内置的动作感应装置，在现场可以尝试的游戏不多，从仅有的一款支持该功能的飞行游戏来看，PS3手柄的灵敏度还是比较令人满意的。

最后说一下不足，其实也就是取消了震动功能。不但手柄本身重量感差，在玩一些动作游戏时也没有什么打击感可言。估计以后像《鬼武者》这类强调打击手感的游戏将大大失色了。不管怎么说吧，这些都是我们编辑自己的感受。至于不足的地方，谁又能没有呢？所有是非功过，就等到年末时，大家自己去评说吧。

拷贝还是改进？
从PS3的“抄袭”事件说开去

虽然闹腾得如此沸沸扬扬，但从严格意义上来说，PS3的手柄完全谈不上对Wii的抄袭。任天堂的新主机强调的是空间定位和动作感应，而PS3的新Dual Shock至多也只是微软Side Winder感应式手柄的再版。从纯粹技术的角度来说，就算要告那也是MS的事，Nintendo除了多说几句屏蔽语言之外，并不能真的拿索尼怎么样——两边的实现技术根本就是八杆子打不到一块的。

那么放开技术这块不谈，单从创意的角度来说，索尼是否也有“借用”的嫌疑呢？笔者以为这个问题要从两个角度来看。

从广义的角度来看，PS3新手柄的新功能，确实在某些方面和Wii的操控有一定的相似之处，我们可以说索尼是受了任天堂的启发，但却绝对不是Wii的克隆。Wii的创意不单单是一个动作感应，它还综合了空间定位、拆卸式手柄、手柄发声装置等等一系列的功能，而这些索尼都没有采纳。如果说Wii的操作方式是100%的话，那么索尼与其的重合点不到5%，而且还加入了不同的技术实现方式。从本质上来说，PS3手柄还是一个非常传统的架构，并不构成对N氏新创意的侵犯。

说到“传统”这个话题，我们就必须回过头来看这第二个角度：创意的绝对独占究竟对行业有利还是无利？是否真的存在所谓对创意的“拷贝”呢？

先让我们看看这个所谓的“传统”是怎么来的吧！

游戏手柄似乎天生就长成这样了。除了后来逐步加入的Analog之外，从红白机到现在Xbox 360、PS3这20多年间，无论是哪个公司的产品，其控制方式都惊人的一致，那么问题就来了：为什么从没有人抱怨那些公司都“借用”了FC的操作创意？是不是因为用户已经接受并且认同了这种方式才是唯一正宗有效的？开发商为了适应用户的需求才继续采用这个模式？

类似的情况在游戏软件界中更是层出不穷：街霸之后出现了饿狼传说、KOF，VF之后出现了Tekken、DOA，俄罗斯方块之后出现了魔法宝石、PuyoPuyo……我们是不是能够把这些创意惊人相似的产品，也简单地称之为“抄袭”而给与谴责呢？

显然这是荒唐而不合情理的。

我们应当看到，无论对于哪个行业来说，创意确实可以让商家获得先手的优势。但是，一旦这个创意为用户所接受，市场的需求量便会急剧增大，而最早推出这个创意的企业，未必能够完全满足日益增长的消费需求——比如说，追求华丽关节技的玩家在VF上得不到满足，而Sega当初也并没有研发这类产品的计划，因此就需要有Namco这样的公司出来把一个相似又不同的铁拳奉献给有此需求的玩家。

创意必须被广泛复制，才能获得市场最大程度的认同。如果一个创意做不到这一点，对行业本身来讲并没有任何好处：我们可以想象一下，假如Capcom把街霸这种游戏模式注册了专利、申请了版权并且严格禁止其他公司仿制的话，对战游戏还能发展到今天这个地步么？恐怕YY那些DOA的美女就真的只能是幻想了。而那些许多无法为市场所接受而失败了的创意（比如任天堂自己的Virtua Boy），也并不会有人去复制和改进。



↑索尼以往的取胜并不是靠创意，这次当然也不会考虑抄袭，有了大量第三方支持就够了。

事实上，就连专利法本身并不保护对创意的绝对占有权。一个笼统的玩法或者创意是不能申请专利的，只有当申请者把所有相关实现的技术以非常具体的方式表达出来之后，申请才会被受理。而除非其他人用相似度极高的方式实现同样的创意，否则并不会被判为侵权。

法律正是用这种巧妙的手段，既保护了核心技术，又推动了竞争的发展。

市场和消费者是检验创意的根本途径。事实上，简单的拷贝创意根本很难获得成功，在市场细分之后，消费者所希望得到的并不是一个简单的克隆。在大概念相似的前提下，如何在原有基础上添加具有针对性的改进或者特性，是问题的关键。

我们可以看到，正是有了改进或者互补的产品出现，才使得某个创意变得越来越成熟、越来越接近于一个标准的规格，传统型游戏手柄正是这样一个例子，而MD的小六键手柄和Xbox 360的手柄则是把这种改进推到极致的典范。同样的，街霸和KOF、VF和铁拳，这些产品能够在互相竞争的态势中发展到今天，无一不与对创意的改进有着密切的关系。

索尼在PS3上导入陀螺仪的设计，实际上是在寻找一种传统与革命游戏方式相结合的中庸之道，它既不想如任天堂那么标新立异，也不想像微软那样固守成规。在PS3的手柄上，整合了MS和Nintendo两家的部分优秀设计，从这个角度来说，索尼这一举动本身也是一个不错的创意。如果它能够由此摸索出一条新的道路，也是一个不错的改进和尝试。

不过无论如何，我们必须要承认先行者的创造成果。它应当得到法律的保护，因为开发商必须要承担更大的风险、花费更大的成本来实现它，但是试图以创意作为理由建立垄断的想法同样是让人鄙视的，这样做只能严重影响行业的合理竞争和有效发展。

垄断只能依靠技术壁垒、而不是简单的创意来建立。创意应当允许被拷贝，只有这样，我们才能不断地进步。对于任天堂来说，只靠纯粹的创意而不求技术上的发展，终究难以适应现代商业竞争的挑战。

□特约撰稿人/王俊生

特报 日本专讯 游戏品牌带动其他领域 SCE开拓大范围周边生产

本刊讯　日本SCE发表，将成立以PlayStation电视游戏平台为主题，针对成人市场所规划的品牌“PLAYSTATON Signature”，并预定推出包括PSP周边产品在内的26种商品，6月中起开始发售。

“PLAYSTATON Signature”是以SCE所推出的PSP掌机的亲和力为出发点而开创的新品牌。其预定推出的26种商品中，除了特制的PSP线控耳机、PSP直立架、PSP收纳包等主机相关周边配件之外，还包括像是手表、皮包、高脚杯、开瓶器等针对成人所设计的周边商品。

以上所有商品皆以PS平台特有的“△○×□”按钮图标为商标，与先前所推出的“PS Pictogram”相同，并以黑色和白色为基本的主题配色。相关商品预定6月14日起于日本SCE本公司大楼1楼特设的“PlayStation Square”进行贩卖，价格从数千到数万日元不等。

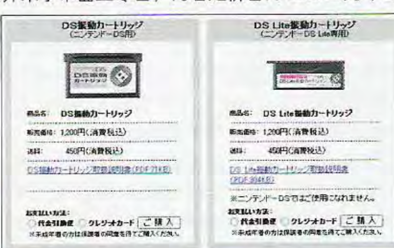
硬件 日本专讯 任天堂坚持震动功能 DSL专用震动卡推出

本刊讯　任天堂在官方网站发表，于5月29日起正式推出NDS Lite主机专用的震动卡带。并从即日起在官方网站上以网络购物方式发售。

NDS Lite震动卡带是GBA卡带式的专用扩充卡，提供NDS游戏的震动回馈功能，目前支持的游戏包括《马里奥与路易RPG 2》、《银河战士Prime弹珠台》、《瞬感Puzzle》、《银河战士Prime猎人》这4款。

先前所推出的NDS震动卡带虽然也能用于NDS Lite主机上，但由于NDS Lite主机的GBA卡插槽较浅，因此插入后会凸出约1厘米左右。本次推出的NDS Lite震动卡带则是专门针对NDS Lite主机所设计，卡带的长度较短，插入NDS Lite主机之后不会凸出，不过也因此而无法供给原来的NDS主机使用。

NDS震动卡带与NDS Lite震动卡带现在都采取网购的方式，于任天堂官方网站提供日本国内的订购服务，并未于市面上零售，两者定价皆为1200日元（含税）。



—任天堂此举似乎是在对索尼取消手柄震动功能的嘲讽。

5月20日

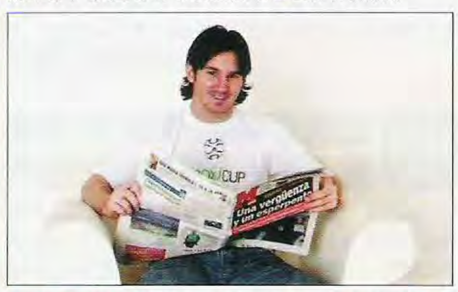
●日前有国外玩家指出，本次Wii的演示并不是Wii的实机，而是使用NGC来运行Wii开发套件的效果。（详细报道请见右侧）

●日前，某游戏公司公开了Wii的官方开发文档。按照该文档中的说明，本次Wii将不支持杜比数字环绕音效，而只能输出左右双声道。如果此事属实的话，Wii的机能甚至有倒退的嫌疑。

5月22日

●台湾微软与Channel[V]日前发表将举办“Xbox360面板设计大赛”活动。优胜者可获得2006年东京电玩展之旅与Xbox360主机等丰富的奖项。（详细报道请见右侧）

●在本次世界杯期间，微软将举办全球性的“XboxCup”活动，并邀请著名阿根廷年轻球员梅西（Messi）担任形象代言工作。“XboxCup”将与德国世界杯同期举办，获胜者将可以免费观看世界杯决赛。



●SCE旗下的Polyphony Digital宣布，将推出《GT赛车4 Online实验版》进行试验性质的运营服务。（详细报道请见右侧）

5月23日

●美国权威游戏网站IGN最近公布了本届E3的游戏奖项。索尼因为在其展前发布会上公开了令人咋舌的PS3售价，而获得了“最大惊喜奖”。（详细报道请见右侧）



●据日本调查显示，PS3的支持率仍然占优，而Wii多被女性宠爱。这项调查是日本C-News生活者情报株式会社针对社会中15到40岁的男女人群而展开的。PS3以约6成的票数领先，Wii占4成，Xbox360连3%都不到。

5月24日

●台湾微软于24日晚在全省北中南三地同步举办《九十九夜》的首卖会活动。现场有超过150名玩家于首卖会抢先购入游戏。（详细报道请见右侧）

●Xbox360主机将会在今年10月左右在印度地区上市。这是印度首次发行的行货游戏主机，同时因为盗版问题，中国被排除在微软的行货发售计划之外。

●日本当红明星小仓优子将再度出任SEGA 2006年度代言人。SEGA认为小仓优子特有的诚实、可爱的气质很适合SEGA娱乐设施的形象，而且小仓优子作为2005度SEGA的代言人也参加了许多相关活动，为SEGA的知名度提升起到了很大的帮助。

●英国索尼电脑娱乐部已经正式宣布，英国地区仅推行60GB版本的PS3，售价为425英镑。就目前汇率而言，加拿大地区的60GB版PS3是最划算的，同样的主机配置却与欧洲地区拉开达1700元人民币左右的差距。

特报 美国专讯 Wii成品机尚未完成 NGC代替其参展E3

本刊讯 任天堂的Wii在本届E3上无疑是最受关注的亮点，也有人抱怨新主机的画面没有让人耳目一新的感觉。但日前有国外玩家指出，本次Wii的演示并不是Wii的实机，而是使用NGC来运行Wii开发套件的效果。

就目前来说，Wii使用的图形芯片还未开发完成，所以现在任天堂还没有Wii的成品。所以在本次E3上展示的Wii主机只是一个发蓝光的空盒子。在E3上展示的Wii游戏主机都封装在盒子里，盒子中并不是Wii的主机而是NGC。早前就有消息指出，在Wii开发早期，NGC就可以通过改装被作为开发机使用，所以这部分演示用的Wii很可能就是改装过后的NGC。

目前，任天堂官方还未对此事发表任何意见，可以相信，如果这一消息属实，Wii的图像效果将有可能再提升一个档次，这对于Wii的支持者们是一个绝对的好消息。但是从另一方面来看，既然NGC也能通过周边实现Wii的功能，那么Wii真的算是次世代主机吗？

特报 日本专讯 《GT4 Online》启动测试 为最新作提供实践

本刊讯 SCE旗下的Polyphony Digital宣布，将推出以PS2仿真驾驶游戏《GT赛车4（GranTurismo4）》为基础所制作的联机版《GT赛车4 Online实验版》，并预定进行试验性质的运营服务。

《GT赛车4》最初原本计划支持网络联机，但后来因为制作进度等问题而取消，仅支持局域网络联机，并预定于后续另外推出联机版。制作人山内一典表示，目前他已经告别PS2主机，投入次世代主机PS3游戏的开发，以提供具备丰富联机功能的新一代《GT赛车》新作为目标而努力，因此本次宣布，原本预定推出贩售的PS2《GT赛车4 Online》，现决定将取消上市计划，而改以非营利的方式进行联机版的测试活动。

募集活动已于5月19日结束，凡是居住于日本，并持有PS2《GT赛车4》游戏以及具备网络联机功能PS2主机的玩家皆可参与，预定招募5千名玩家参与，于6月进行测试准备，7、8月进行试验性运营服务。

特报 美国专讯 IGN公布E3游戏评选 索尼发布会成为最大惊喜

本刊讯 美国权威游戏网站IGN最近公布了本届E3的游戏奖项，虽然不是E3主办者官方的评选，但其结果应该不会与最终评选有太大的出入。值得注意的是，本次的“最大惊喜”得主是索尼的展前发布会。其获奖的理由就是发布会的内容毫无悬念，而且最终公布的PS3价格更是让人咋舌。另外本次还评选了最佳Showgirl。以下就是本次公布的获奖游戏名单。

最佳动作游戏：Assassin's Creed/PS3/Ubisoft；最佳冒险游戏：大神/PS2/Capcom；最佳格斗游戏：VF5/Arcade/SEGA；最佳FPS游戏：彩虹6号/Xbox360/Ubisoft；最佳音乐游戏：吉他英雄2/PS2/Red Octane；最佳平台游戏：超级马里奥银河/Wii/Nintendo；最佳益智游戏：马里奥对大金刚2/NDS/Nintendo；最佳竞速游戏：摩托GP06/Xbox360/THQ；最佳角色扮演游戏：BioShock/Xbox360/2Kgames；最佳策略游戏：中世纪2全面战争/PC/SEGA；最佳体育游戏：NBA2K7/Xbox360/2K Sports；最佳图形技术：Crysis/PC/EA；最佳多人体验：战争兵器/Xbox360/Microsoft；最佳硬件外设：Wii控制器/Wii/Nintendo；最佳掌机游戏：赛尔达传说 幻影沙漏/NDS/Nintendo；最佳家用机游戏：BioShock/Xbox360/2K Games。



一马里奥系列的号召力绝非一般游戏可比，大奖当之无愧。

特报 国内专讯 台湾举办360设计大赛 Channel[V]成为合作伙伴

本刊讯 台湾微软与Channel[V]日前发表将举办“Xbox360面板设计大赛”活动，不论是业余或是专业的设计者皆可参与，优胜者可获得2006年东京电玩展之旅与Xbox360主机等丰富的奖项。



有兴趣参与活动的玩家，即日起可至活动网页报名，一般的玩家可使用线上工具直接设计作品，具有专业设计能力的玩家则可下载所需的PDF档案，利用自己熟悉的绘图程序进行设计。活动自即日起至6月6日截止收件，将由主办单位评审选出5个候选作品，于6月15日至7月4日期间，刊登在活动网站上供玩家们票选。

参与投票的玩家们也有机会获得Xbox360主机、Xbox360配件、Xbox360游戏等奖品，玩家也可在Channel[V]活动网站上获得最新的游戏信息，包括精彩的E3幕后花絮。Channel[V]并将于6月1日起推出“Channel [V]'s Arcade”电玩节目，提供丰富电玩信息、Xbox360最新消息以及E3展后续报道。

特报 国外专讯 印度首次发行行货主机 盗版使中国被排除在外

本刊讯 在E3展上，微软全球副总裁Mitch Koch已经正式宣布Xbox360将计划在2006年内面向发展中国家发售，其中包括印度等地区，这也是电视游戏主机首次面向印度推行。

Koch表示，Xbox360主机将会在今年10月左右在印度地区上市，而Xbox360印度版将会在6月份正式开始提供预定。Koch说道，据我们的调查，现在印度地区有着不少于一百六十万的玩家，而这部分玩家每天都会花最少两个小时的时间在游戏上，所以印度的游戏市场还是十分可观的，微软对Xbox360印度地区的上市十分有信心。Xbox360印度版预计售价为19990卢比（约合人民币3500元），该包装内除了Xbox360豪华版主机外还将免费附送一款游戏。

而对于中国内地，微软曾表示，假如中国一日不能解决知识产权问题，微软就不会计划在国内推行行货Xbox360。

特报 国内专讯 《九十九夜》在台热卖 游戏首发会顺利举办



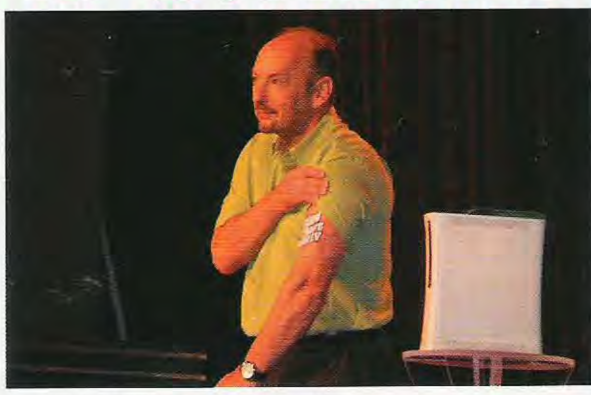
本刊讯 台湾微软于24日晚间19:00在全省北中南三地同步举办Xbox360奇幻动作游戏《九十九夜》的首卖会活动，现场玩家大排长龙，总计有超过150名玩家于首卖会抢先购入游戏，并获得首卖的多项优惠。

本次台湾微软特别替首卖会准备了非常超值的赠品“《九十九夜》游戏原声配乐CD”，该CD是日本原装进口的一般市售完整版，日本当地定价2940日元。虽说台北地区气候不稳定，不过在首卖正式开始前仍聚集了大量的玩家排队等候，正式开卖后又陆续有许多玩家加入排队行列，整个排队人潮持续了约1个小时才消化完毕。根据首卖店家表示，整场首卖会总计约卖出150到160套游戏，所有原声CD也赠送一空。

除了游戏的贩售之外，现场也由台湾微软特派的Xbox ShowGirl与活动人员现场介绍《九十九夜》中文版的游戏内容，并现场举办有奖征答和抽奖等活动。

微软娱乐事业部副总裁皮特·摩尔特别专访——

如果没有拿下日本市场，Xbox360能算是成功吗！？


←皮特·摩尔：现任微软公司（Microsoft）互动娱乐商务，娱乐&设备事业部，法人副总裁。曾任美国世嘉（Sega of America）的法人总裁，和锐步运动鞋公司（Reebok International）的高级副总裁。

曾经的宣言："如果在日本没有成功，Xbox360就不算成功！"

在北美和欧洲都取得较好成绩的Xbox360，到2006年3月末为止，全世界销量已经超过320万台。其中北美销量180万，欧洲是110万，包括日本在内的其他地区销量是30万，据说在日本的销量只有20万左右。微软方面曾经作出过预言：到今年7月末，Xbox360的销量可以达到500万，而年底则会达到1000万。从Xbox360的销量在北美和欧洲的强劲走势来看，可以说是比较现实的预言。

日本和韩国合作开发的游戏大作《九十九夜》于4月在日本如期发表，但是并没有成为带动主机销量的作品。基于Unreal Engine3.0由NAMCO开发的超写实推理3D动作游戏《幻城杀手》也宣布中止发卖。这两件事情也许并没有直接的关系，但是就在笔者准备这篇文章的时候，有些游戏本来是专门为Xbox360开发，但却宣布变成与PS3共享的多平台游戏，或者说很多日本开发商的开发方针正在由Xbox360转向PS3。


↑图为即将在欧美上市的《Gears Of War》。

进入5月，Xbox360的《勇闯尸城》(CAPCOM)、《蓝龙》(mistwalker/微软)等日本开发的大作游戏即将上市。但是这些能吸引正在等待PS2和Wii登场的玩家吗？我们无法预料结果，不过这些作品也许真的很难带动Xbox360在日本的销量。虽然带着诸多的疑问，但还是让我们听听微软娱乐事业部副总裁皮特·摩尔是怎么说的。

皮特·摩尔■为了扩大在日本的市场份额，我们认为只有不断推出能够受到日本玩家欢迎的游戏。有代表性的作品应该是《蓝龙》(mistwalker/微软)、《失落的奥德赛》(mistwalker/feelplus/微软)这种游戏吧。关于Xbox Live的普及同样十分重要，还有能让以前的街机玩家轻松享受娱乐的Xbox Live Arcade也是如此。总之，我们正在考虑什么才是日本玩家们所能够接受的东西。

皮特·摩尔的回答和Xbox360发卖之前几乎没有任何变化，虽然令人感到吃惊，不过，"如果不推出日本玩家真正喜欢的游戏，Xbox360在日本的销量仍然不会乐观。"这是不争的事实。但是从摩尔氏的回答里可以感到，微软目前似乎已经无暇顾及日本市场，也许巩固欧美的良好势头才是最重要的。

去年5月E3之后，微软在日本召开了Xbox360的"PRESS大会"。当时Xbox事业本部长丸山嘉浩发表了："如果在日本没有成功，Xbox360就不算成功！"的宣言。但是如今的丸山已经退出了Xbox360商业舞台的第一线，微软方面是否会食言呢？

夏天大家应该不玩游戏吧！？

任天堂的Wii在今年的秋冬季预定上市，SONY的PS3预定在今年11月11日发卖。在未来的几个月间，Xbox360还将作为唯一的次世代主机在市场上流通。以前，微软曾分析过Xbox在日本失败的最大原因是：没有在PS2发卖之前推出。以现在的情形来看，微软已经吸取了过去的教训，而且确实已经在欧美市场上看到了比较乐观的局面。

为了发挥剩下为时不多的几个月的优势地位，微软不得不想方设法努力出售主机和软件。但是Xbox360在日本的展开却仍然不近人意。只要浏览一下Xbox的日本官方网站，就会一目了然，今年夏天Xbox360的游戏发售表实在显得非常冷清。要么是多平台发售的游戏，而且PC版早已上市在先；要么是半年前在北美地区已经发售了的游戏……几乎没有专门为日本玩家准备的游戏，甚至上面摩尔先生自己提到的几款针对日本玩家的游戏，好像也会等到PS3和Wii上市以后才能发卖？！还有上面摩尔先生提到的Xbox Live Arcade，应该没几个人会为了这个而购买Xbox360吧。如果相信通过Xbox Live Arcade也可以提高主机销量这种想法，那么还是要重新考虑Xbox Live Arcade内容才有可能实现。总之，微软在日本市场的问题上好像没有从Xbox的失败中吸取什么教训。马上就要进入夏天了，关于日本市场的Xbox360将会推出什么游戏，目前状况是否会有所改善呢？

皮特·摩尔■夏天这种季节，应该是离开游戏外出的季节。而且不光是日本，北美和欧洲也是一样。况且，今年不是还有世界杯足球赛吗？

这是认真思考后的正面回答吗？至少我们可以看出，Xbox360并没有把日本的夏季商战放在眼里。我们只知道在PS3和Wii发卖之前，像《TESTDRIVE UNLIMITED》(Eden Games/ATARI)、《Mass Effect》(Bioware/Microsoft)、《Gears of War》(EPIC/Microsoft)、《John Woo presents STRANGLEHOLD》(MIDWAY)等游戏大作即将在欧美地区发售。

微软难道放弃了Xbox360在日本的普及？

在5月9日召开的微软E3"PRESS大会"上，作为开幕影像的不是《蓝龙》，也不是《失落的奥德赛》，更不是《九十九夜》，而是《GearsofWar》。大会上还宣布原本是PS2独占的系列游戏《横行霸道》的最新作《横行霸道4》，即将作为Xbox360的专用游戏推出。大会的最后是《光环3》的制作发表。

关于向日本市场推出的游戏，仍然是播放了很多回的《九十九夜》的CG影像、与去年TGS上公开的完全相同的《蓝龙》的影像介绍，至于《死或生EXTREME2》也只是有一段CG展示而已。比起《Gears of War》、《横行霸道4》、《光环3》等欧美市场，日本市场不得不让人担心。然而在去年的E3"PRESS大会"上，却是大量《死或生4》影像的公开、SQUARE-ENIX的加入，以及通过长时间的演讲来描绘未来的日本市场。

没有必要再说明了，谁都可以看出微软在市场战略上已经基本转向了欧美。正如学生在考试中一样，要想取得高分，回避难题，先解决简单题目是行之有效的方法。看来微软也许不想暂时在日本市场上浪费时间和金钱，也许想通过征服世界其他市场之后，对日本市场形成包围之势，使日本市场最终"沦陷"。这恐怕是微软目前的市场战略吧。


↑充满日式风格的《蓝龙》如果推出，恐怕也很难缓解微软目前在日本的困境。

皮特·摩尔■我们微软从来不会使用"征服"一词（笑）。这个另当别论，不过我们没有采用那种市场战略。确实，我们目前对日本以外的地区投入了很大的力度，但是并没有忽视日本市场。我们希望通过为日本玩家提供受欢迎的游戏，来赢得日本玩家的支持。

虽然没有直接说放弃日本市场，但是话里话外仍然可以感到，微软虽然重视日本市场，但是更重视日本以外的市场。因为只要对比Xbox日本官方网站和国际网站的新作游戏发售表，就会明白这个道理。

明年的这个时候，Xbox360的市场份额将达到No.1！？

SONY公布的PS3专用WEB浏览器的多窗口和3D图像让人联想到Windows Vista。很多人认为SONY如果用了普通计算机里常用的软件，价格高是正常的。但是SONY却宣称PS3的操作系统是基于共享软件Linux开发而成的。无论如何，PS3有种WindowsPC的感觉。微软方面对于SONY这种使家用游戏机在功能上向个人电脑靠拢的战略，有什么想法吗？

皮特·摩尔■从没听过这种无稽之谈(笑)。我倒是想知道SONY的PS3怎么当作PC来使用。作为PC来使用，必须要实现各种数据在输入和输出设备间的流通，PS3怎么可能呢？如果把PS3称作娱乐电脑，倒也问题不大。不过当今的时代最重要的是网络，SCE在这方面无法和我们抗衡。我们有强劲的Xbox live网络系统，这也是我们最值得夸耀的地方。

现在的业界，北美和欧洲的市场状况是，只要推出新主机就有可能热销，游戏软件市场也同样比较乐观。但是，日本市场尽管游戏人口在增加着，但是家用机的玩家却在减少，手机游戏和掌机游戏正在成为主流。基于这种现象，任天堂推出了体验全新体感娱乐方式的Wii，SONY也在主机的功能以及宣传上煞费苦心。微软则在网络上开辟新的游戏方式，微软总裁比尔·盖茨在5月9日还亲自发表了"Live Anywhere"的演讲。如今的次世代主机的竞争，感觉3个公司在主机的方向上有各自的观念，和以前只是在主机性能上竞争有所不同。当Wii和PS3发卖之后，明年的E3召开的时候，3个主机在市场份额上会是怎样的呢？

皮特·摩尔■毫无疑问，我们(Xbox360)应该是No.1。不管怎样，我们现在是势不可挡。而且9日总裁比尔·盖茨先生已经预测了1000万台的销量，就算是Wii和PS3发卖了，也一定会实现。第一绝对是我们的！

确实，谁也无法正确预测游戏市场的风云变幻，也许真的会变成摩尔先生说的那样。但是笔者可以看出，摩尔的脸上却清楚地写着：即使Xbox360在日本失败了，我们也不会在意。

5月25日

●任天堂于25日发表了2005会计年度业绩报告，并表示新主机Wii的价格将不会超过25000日元。（详细报道请见右侧）

●Activision近日宣布已经与美泰玩具公司签署了发行协议，取得了芭比娃娃游戏版的全球独家发行权。芭比娃娃的首批游戏将于今年秋季发售，共有5款，包括PC和GBA版《芭比日记》，PS2、PC和GBA版的《芭比与12个舞蹈皇后》。



●近日，日本部分游戏经销商被索尼官方告知不允许设立“PS3游戏二手销售区”及游戏出租。（详细报道请见右侧）

●日前来自微软内部的消息透露，微软将在近期正式宣布Xbox主机停产。本届E3上彼得·摩尔已经正式宣布Xbox360生产线扩容成功，很有可能是微软把原来的Xbox生产线全面改建为Xbox360生产线以提高产能。游戏方面，微软游戏制作室也已经没有Xbox平台相关的开发计划。

5月26日

●史·艾于日前公布了2005会计年度的业绩状况，以及与E3最新发表的《Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII》相关系列作的未来发展计划。（详细报道请见右侧）

●微软于近日正式公布将对Xbox360实施一次大的刷机更新，同时以后将会1年两次对Xbox Live进行更新。（详细报道请见右侧）

●日前来自任天堂内部的一份关于Wii的使用报告指出，卤素灯光可能会严重影响Wii控制器的正常使用。（详细报道请见右侧）

5月27日

●日前SCE在接受一次非官方采访时提及到关于PS3主机发热过大的解决方案。他们准备使用一款对应PS3主机的额外周边设备——PS3专用制冷器。该款周边预定明年1月11日发售，预定零售价为25000日元左右。

●SEGA公司于近日宣布，将与中国安徽三联投资集团有限公司合作，开展中国教学用汽车驾驶模拟器。SEGA公司之前就运用游戏的相关技术，在日本地区开发教学用汽车驾驶模拟器，



本次则是首次将该技术带进中国。这款名为《DS-KING》的教学模拟器将于今年10月末发售。

●继宫本茂谴责索尼的剽窃行为后，日前微软游戏部总裁彼得·摩尔也开始炮轰PS3。据他说：“大部分玩家根本不会对这种索尼宣称为新技术的玩意感兴趣。另外索尼取消了手柄震动功能，对玩家而言可谓捡了芝麻丢了西瓜。Xbox360是非常有利的，价格优势不在话下，我不会觉得玩家会为了一个四不像手柄而拒绝已经接近600万占有量的Xbox360。”

特报 日本专讯 史·艾发表上年度业绩 《FF13》将推出相关新作

SQUARE ENIX于日前举办业绩说明会，会中公布了2005会计年度的业绩状况，以及与E3最新发表的《Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII》相关系列作的未来发展计划。

根据公布资料显示，SQUARE ENIX于2005会计年度的营业额为1244亿7300万日元，比前一年度增加68.5%，经常利润为155亿4700万日元，比前一年度减少40.0%，纯利润则为170亿7600万日元，比前一年度增加14.4%。在单机游戏方面，销售主力包括PS2《Final Fantasy XII》日本238万套，以及《王国之心2》日本115万套、北美126万套。营业额有所提升，但利润则显著下降；在线上游戏方面，推出数年的跨平台线上游戏《Final Fantasy XI》目前仍稳定维持日美欧共50万会员的营运成绩。

说明会中SQUARE ENIX社长和田洋一宣布，以《Final Fantasy XIII》为核心的《Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII》系列已发表的作品包括PS3平台的《Final Fantasy XIII》、《Final Fantasy Versus XIII》与手机平台的《Final Fantasy Agito XIII》3款，后续还会有其他作品发表。

特报 美国专讯 刷新硬件成为主流 微软首次升级360

本刊讯　现在距Xbox360上市已过半年的时间，微软于近日正式公布将对Xbox360实施一次大的更新，这次更新将会按照Xbox360用户的回馈信息来调整，微软表示，以后将会1年两次对Xbox Live进行更新。



↑以后下载的界面可以隐藏在后台了。

首先考虑到Xbox Live上日益增多的视频、图片、DEMO，使得寻找自己所需变得越发困难，所以微软将会在Xbox Live上将这些东西分门别类地列出，并加入搜索引擎，为玩家省下不少时间。而最大的改变之一就是加入了Down load Manager，通过这一新功能，玩家可以将下载变成后台执行的程序，可以设定最多6个下载任务，并且可以从下载界面切换出去，等待的时间玩家就可以进行Xbox360的游戏。此外，还有不少网络功能的更新。

本次的更新不是存在Xbox360硬盘内的，而是直接刷新Xbox360的硬件，这样就可以省下不少的硬盘空间。目前微软正在进行最后的测试，不排除加入新功能的可能。

特报 日本专讯 Wii的新弱点遭公开 使用环境不能有强光

本刊讯　日前有消息称，Wii的使用环境是有限制的，特别是卤素灯，其发出的光线可能会严重影响Wii控制器的正常使用。这个消息是来自任天堂内部的一份关于Wii的使用报告。

所谓卤素灯，就是为了有效提高灯泡的亮度同时延长灯泡的寿命，在灯泡里灌注入卤素气体而成。其特点是预热时间非常短，成本相对低，容易维护、更换，但是发热量较高，使用一段时间后可能亮度有所衰减。主要应用范围是平板扫描仪、国产汽车车灯、体育馆、展览中心内的照明灯等等。

由于任天堂Wii控制器采用了无线技术，Wii主机必须通过一个专用的感应器来接受控制器发出的信号，对于部分需要精确操作的游戏而言，精准的定位数据是必要的，为了让主机精确接收到数字信息，所以Wii对游戏环境的要求将比传统游戏主机大大提高，而过于强烈的光线将会影响Wii专用感应器接受信号。

特报 日本专讯 任天堂发表上年度业绩 Wii售价得到初步确定

本刊讯　任天堂于25日发表了2005会计年度业绩报告，报告中总结了年度财务状况以及各主机平台的销售数据，任天堂还在业绩发表中表示，Wii主机的价格将不会超过25000日元。



↑去年老任的业绩让岩田聪更有信心了。

报告中指出，2005会计年度任天堂的营业额为5092亿4900万日元，比前一年度下降了1.2%，营业利润为903亿4900万日元，比前一年度下降了19.0%，通常利润为1607亿5900万日元，比前一年度上升了10.6%，纯利润为983亿7800万日元，比前一年度上升了12.5%。

在主机的销售方面，包含NDS与NDS Lite在内，推出至今16个月的累计销售台数已突破1600万台，2005会计年度内的销售台数为1146万台。NDS游戏方面，上市至今累计销售套数为6044万套，2005会计年度内销售套数为4995万套，其中《任天狗》以655万套居冠，此外还包括《马里奥赛车DS》422万套、《临动物之森》356万套，以及《脑力锻炼》系列510万套等。

在GBA方面，包含GBA、GBA SP与GBM在内的主机累计销售台数达7513万台，2005会计年度内的销售台数为833万台，比前一年度下降46%，以GBA SP的644万台为主，GBM则仅达183万台。游戏方面的累计销售套数为3亿2772万套，2005会计年度内销售套数为5936万套，比前一年度下降30%。2005会计年度掌上型主机硬件总销售金额比前一年度上升8.3%，软件则上升了18.5%。

至于NGC，其主机的累计销售台数为2085万台，2005会计年度内的销售台数为235万台。游戏方面的累计销售套数为1亿8908万套，2005会计年度内销售套数为3279万套，其中《马里奥聚会7》与《口袋妖怪XD》两款游戏达到了百万套以上的销售成绩。2005会计年度电视游戏主机硬件总销售金额比前一年度下降了41.2%，软件则下降了32.1%。

最后，任天堂在答询中表示，将不考虑把Wii主机的价格定在25000日元以上，不过确切的价格与上市日期部分，仍有待后续公布，目前暂定于2006年第4季度。任天堂方面预估Wii平台可于2006会计年度内达成主机600万台、游戏1700万套的全球销售目标。

事件 日本专讯 索尼推行全新销售策略 禁止二手游戏自由买卖

本刊讯　就在最近，日本部分大渠道游戏销售商已经被索尼官方告知，在店内将不允许设立“PS3游戏二手销售区”以及不允许游戏出租，这一行为也宣布了PS3将不会在中古市场中出现。

据悉，索尼的这一行为是为了想要建立一套版权控制力更强的游戏发售方式来取代现有的发售方式。在这种索尼的新发售方式下，玩家出钱购买游戏时只是购买了游戏的暂时运行权，通过购买的权利来进行PS3的游戏，但是游戏本身还是完全属于索尼的。这也就意味着玩家出资购买的只是索尼财产的临时保管权，因此索尼有权力禁止二手软件的买卖。

对于这一轰动性的消息，索尼的回应是该消息并未在本次E3上有任何官方公布，目前还不会透露相关内容，在PS3发布时才会将具体细节公之于众。不过这项举措是否真的可以为索尼带来利益，则要看日本的玩家们是否会有抵制态度了。



↑以往PS2软件都是中古店的常客。

蓄锐千日 只待勃发
——iQue神游总部现场直击

本刊Vol.181、182两期与iQue神游公司负责人伏磊先生的访谈受到了读者们的关注，尤其谈到"由于新一代主机的特性，中国玩家将无缘次世代游戏"的话题时，很多玩家向本刊发来一连串的担忧，更多的玩家则关心神游正在准备的"新游戏模式"究竟能带来什么，带着这些疑问，本刊记者小沛决定深入iQue神游公司总部进行一次现场直击。

神游公司总部位于美丽的苏州工业园区，这里曾是一片荒芜之地，经过多年开发，现在的园区已经彻底脱胎换骨，在这块安静的净土内暗驻着众多国际知名高新企业。

和很多以核心技术为命脉的高新企业一样，神游对于访客活动范围的控制非常严格，一般访客均在外部接待区接待，获得特赦的小编暗暗得意地步入工作区，首先映入眼帘的便是一个演示台，这里陈列着神游三年前推出的第一台主机——神游机，到即将上市的iQue DS Lite，神游推出主机的历史轨迹一览无遗。



↑在神游的演示台上能看到百事限定版DS。

由于此行的主要目的是访谈，跟着伏总步入会议室的小编只能收起"潜入"之心，匆忙抓拍了几张神游公司内部的日常工作照，随后便开始了本次正式访谈。



↑神游的美工正在做画，难道是原创游戏?

访谈内容

小沛■伏总您好！很多玩家都希望能看看神游公司的真实样貌，此行也承担着广大玩家的托付，这一次非常感谢伏总的接待。

伏磊■（iQue神游副总经理 以下简称伏）不用客气，希望这样的交流能越来越多，神游一直关心着玩家们的心声，这也对神游乃至整个游戏业至关重要。

GBA也上网？！

沛■那么我们就开始了，通过之前两次访谈，玩家非常关心新一代主机是否还能像以前一样享受到免费的软件午餐?

伏■诚如之前所说的，"新游戏模式"的特征便是网络化与跨平台，这些特征将游戏乐趣提升到一个新的层面，但也带来了新的门槛——这些门槛是传统盗版所跨不过去的。

沛■玩家们自然不希望就此与游戏绝缘，上次您提到了神游在筹备面向中国玩家的"新游戏模式"，请问能透露些细节么?

伏■中国有自己的国情，长期以来的游戏业态对于行业的推动是一个死穴——商家习惯了低价销售水货翻新主机，靠盗版的软件配件赚回；对玩家来说，正版游戏推出速度慢又贵，国外新的服务如网络等享受不到，这些都是现实存在的。

进入新世代则成为另一个死穴——"新游戏模式"盗版无法再提供，缺乏盗版支撑就没有足够的主机需求，商家便无法再依赖盗版带来的可观利润而低价销售水货翻新主机，只得被迫高价经营主机和正版软件，市场规模脆弱得随时死亡。

而神游的"新游戏模式"力求解开这些死穴——这套模式能够保证中国玩家玩得到、玩得起全球最新的东西；商家也能够以正常利润销售主机和正版游戏，良性循环。

沛■那么神游的"新游戏模式"究竟有哪些亮点，能举个例子么?

（这时伏总从口袋中掏出一台SP，卡槽内插着一块带USB接口的特殊卡带，伏总将USB线往身边的笔记本电脑上一插，简单按了几个键后递给了我）

伏■来，和我们这里最牛的车手赛一盘《马力欧卡丁车》！

（震惊！原来这台SP已经连上了英特网！短短一局结束后还收到一条对手发来的信息"再来一盘?"限于保密状态，小沛我没有来得及端详这块神奇的卡带便被收回了）

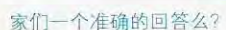
伏■这只是我们"新游戏模式"的一部分，GBA玩家同样能玩到目前只属于DS的网络玩法，掌机的空间还非常大，在这个体系下，需要的只是把创意变为现实。

沛■那么DS用户是不是同样能享受到这些服务?

伏■iQue"新游戏模式"通用于全部iQue掌机平台，自然DS也包括在内，不仅如此，今后推出的新主机也同样在此架构下。

行货DS Lite首发会确定！

沛■下一个问题也是玩家很关心的，自从神游公布iQue DS Lite六月上市的信息后，玩家们都希望能早日了解它的具体发售日期和价格，这里能给玩家们一个准确的回答么?



↑珐琅蓝版iQue DS Lite给人的感觉就是高贵典雅，很适合高雅品位的玩家。

伏■DS Lite是在全球最热的掌机，本次iQue将与北美同步在中国大陆推出iQue DS Lite，这个时间甚至早于欧洲，神游三年多的努力，换得了中国游戏市场在全球电子游戏业中的新地位，随着"新游戏模式"的推出，中国的分量也将越来越重。

沛■这么说来，iQue DS Lite很快就要发售了?

伏■我们已经为iQue DS Lite的发售筹备了首发会，两个颜色：水晶白和珐琅蓝同时发售。

地点暂定为上海、广州、北京、成都四大城市，时间在6月中下旬的一个周末，近日我们就将通过官方网站宣布详情，请玩家保持关注。



↑纯净高贵的水晶白，真的好想拥有。

全新大作紧跟全球时速！

沛■玩家都在抱怨行货游戏出的太慢，除了无可避免的审核因素外，神游还面临哪些问题?

伏■在中国这样一个游戏业欠发达的国家，每一家希望在这块土地做游戏生意的企业都会面临类似的问题，这有两个因素，一是风险，二是收益。盗版的存在使得风险和收益完全成反比，游戏开发商们对于这样的现状很容易做出判断，那就是不做比做好，出老的比出新的保险。

神游在这些年做的重要工作之一，便是说服游戏开发商们和神游一起来尝试做活市场，随着"新游戏模式"的成形，这些努力逐渐产生了效果，最近一些全新大作，神游已经能以比之前快的多的速度开始本土化。

沛■具体是哪些游戏呢?

伏■例如这个(伏总拿起一台DS，打开，屏幕赫然跳出的是…)

沛■新马里奥兄弟?！

伏■呵呵，官方中文名为《New超级马力欧兄弟》，这个游戏的本土化工作与美版同步，早于其他地区。神游一直在寻求更合理的方式提高效率，当然一些外部因素如审核随着相关政策的成熟也将效率更高，今后的新游戏将会越来越快，甚至全球同步，这也是新模式的好处之一，除此以外，神游也将推出自主开发的原创游戏，由iQue平台独占。

沛■神游在推出新主机速度方面的进步有目共睹，行货主机与国外的距离越来越短了，据我们了解，三大主机中，任天堂的Wii是最受中国玩家关注的，请问神游是否已有相关行货计划?

伏■我们的游戏秉承了好玩为第一的理念：简单+创意，并且下一代的产品也同样围绕"新游戏模式"网络化、聚乐和跨平台的特征在中国推行，不久的将来玩家就会发现："原来还能这么玩！"…在这里就先打住了。

不知不觉已到神游公司下午茶的时间，众多神游员工聚集在中心的休息区享用糕点和咖啡，最后与伏总表示感谢后，本次的访谈也接近尾声了，相信广大玩家也和小沛我一样，非常期待神游的"新游戏模式"早日推出，还有新马力欧、火纹、赛尔达幻影沙漏、马车网战、口袋新作、行货Wii…真是忍不住了！



↑《New超级马力欧兄弟》的完成度已接近最终。

E3:Everyone Enjoys Entertained

E3:大家爱娱乐

2006年的E3注定会在游戏年表上留下一个醒目的名字——它赶上了两台新主机的正式亮相。于是在熙熙攘攘的会场里，无数人把自己的目光投向了索尼，把自己的身形扔进了任天堂……这其中有人感到了娱乐，有人则感到被娱乐了，但无论怎样，这都是给人印象深刻的一届展会。

悬念，或许算期待

连续繁荣——或者应该说超级繁荣了两代的SCE这次终于拿出了一份让人有些掉眼镜的答卷。蓝光技术的采用所衍生的诸如价位、开发成本等一系列的问题，已使SCE面对了太多来自于公众的好奇——或者更应该说是怀疑的目光——索尼该如何应对这个在一定程度上可以说是自己给自己带来的尴尬境地？此前的很多兆头即便谈不上“不妙”，



↑屏幕下面那个细长的横条，表明了开发度。

但也与这个现今业界的老大所应展现出的霸气相去甚远。但说实话，在看着这些现状的同时，一定也有很多人相信，SCE一定还有着自己的底牌和一些出乎人意料的手段——说不清那是什么，但我们都这样相信着。

但虔诚的信仰者们收获的却是失落：价格高昂、端口缩水、手柄有争议，软件的开发度很不够——在离正式发售还有半年左右的时候……在这次E3展上，兴冲冲跑去SCE那边但最后收获的失望与当初的期待之间的落差是蛮大的。展区内好大一片的PS2游戏，其中大多数也已有日版在先；另有更大一片的PSP区域，足足占了索尼展区的一多半——其实这倒是理所当然的，PSP在北美地区的销售占据着明显强势的地位，重点宣传以强化这一优势地位是自然且必然的事情。不过PS3部分实在是有些匮乏



↑SCE为每款PSP游戏设置了有独特风格的专区。



↑这是正面，而其背后却是大幅缩水的端口。

亮点，在那里呆了半日后令人觉得更应该拿这个时间去任天堂那边排队。SCE相当可爱和实在地把每款PS3游戏目前的开发进度明确标记了出来——一些20%之类的数字看上去实在有些扎眼。

不是我们盲目迷信或崇拜索尼，而是这场新的战争从一开始到现在，S社便始终没有展现出足够流畅的攻势来，相反，倒是时有滞绊，并且在很多细节较量上有落于下风的嫌疑。这实在太不正常了，就算最后会是一个相当戏剧性的结局，但其目前的表现却与他曾经的历史和经验颇为不称。正像杂志在上一期所分析的那样，辉煌的外表下，内忧外患都是存在的；内忧好比整个索尼集团的窘迫，外患好比Xb360在北美那实际绝不可小觑的势力。真心希望这次PS3上所采用的一些规格和技术，不是来自于草率躁进的决定，也不是来自于盲目自大的结果。其实对于PS3，我们现在最大的未知和信心是它的软件——虽然现在亮相和公布的阵容中缺乏真正一线的领军作品，但那些无数人耳熟能详、闭着眼睛也可以说出来的名字，最大的可能还是会出现在这台主机上，而它们的号召力和能量，无人可以小觑或否认。



↑这是Wii的VIP试玩区，舒服得令人羡慕。

但定价，这个说出来令玩家十分痛苦的现实已经明确摆在了眼前，可以想到的是，在年底PS3发售的时候，一定会遭到XB360通过调价进行的强力阻击。

但愿这会是一个峰回路转的悬念，但愿这一次索尼最后不会让我们的悬念落空。

娱乐，可持续发展

另一方面，紧挨着SCE的NINTENDO这次可以说是拿出了足够多的好料，准备得相当充分。虽然任氏一直坚持自己的新主机并非是与另外两家直接竞争的关系，但又有几个人会不把它们放在同一片战场上进行比较呢？关于这次N社拿出的软件质量不再赘言，之前我们已经有了详尽的描述。不过这里面有个值得再强调一下的问题就是——软件的阵线长度和持续性的问题。这次E3上任天堂的表现是很优异，当家品牌倾巢而出——马里奥、赛尔达、银河战士，三大明星一个不缺。但我们要看到的是，虽然他拿出了20多款试玩，不过其中吸引了绝大部分目光和兴趣的依旧是其本家的东西，而最能精妙体现出Wii那“革命性”操作的也正是这些他自己的作品。展会上，我们要先花4个多小时排队进入Wii的展区，然后仅为了玩上一次赛尔达，就要再排两个小时……我要说，幸亏那天自己带了个MP3。



↑微软的展区赫然竟有一种人文社区的风格。

这种气势怕是令非N fan的人也会心中激动，但要看到，这里面第三方的光芒无疑相对仍然是最黯淡的，单纯的数量优势说明不了什么问题，而光靠任天堂自己，一年又能做出几个马里奥赛尔达银河战士呢？缺乏第三方的支持，已经是N社多少年来几代主机的心痛之处了。

Wii拥有新奇的想法和独到的操作手感，真心希望它的光芒可以长时间闪耀下去。不管是不是任fan，不论对Wii有怎样的看法，但这个业界确实是需要一些大幅度的改变来推动的。

美丽，静悄悄地开

比起两大新主机来，Microsoft在这次E3上就要少了些新鲜东西，不过他的展区依然是焦点之一，不仅大，而且很体面。微软展区的人性化设计是最令人称道的地方，绿色基调看上去就令人放松，并且各种试玩台的样式也设计得十分用心——有圆筒状的，有钢圈形的，也有仿佛树状让人靠坐在其下进行游戏的……不论哪一种，都是让人很舒服地坐着游戏。树状试玩台对着内侧的玩家有一个屏幕，而同时也另有一个向外显示的屏幕，这样玩者与观众可以互不干扰，确实是很体贴的做法。整个展区充满了西方前卫的金属构筑风格，同时又具有东方式细腻和体贴的考虑，留给我们的印象极其深刻。相对来说，E3上的微软很安静，但安静的微软也很美丽。



↑可以舒服、随意地进行试玩，是微软的特色。

快乐，另一种存在

E3是面向业内的展会，对于不少厂商来说，相当大的重点其实是放在寻求合作以及招商性质的宣传上，这与主体面向玩家、“表演”性质浓烈的TGS有着较大不同，后者的一个“show”字正明白无误地道出了这一点。E3上的舞台节目和show girl比起TGS来，是要少上很多的。在几个理所当然的热门看点之外，也许从外表上看有人会觉得其他厂商——无论熟悉或不熟悉的、日系或西方的——显得比较“安静”，但要记得，他们并不是真的默默无闻。

但对我们来说，当然会对日系的软件商关注多一些，并且更多是从一个玩家的角度。不过遗憾的是，日系厂商们几乎都没有什么大的动作，拿出的东西基本也都是此前曾经公布过的作品——这其中SE是一个例外，显然是颇有准备的FF13系列作品一口气地展现在大家面前，那边12的美版还没开始卖呢。SE自身对于FF12的一些态度，从此也可以得到一些暗示。



↑这种时尚的设计一下拉近了与玩家的距离。

2006年的E3轰然落幕了，我们关注的是游戏本身也好，是游戏以外的一些东西也罢——那些新闻、那些主机和厂商间的争斗……我们投入自己的喜怒哀乐，同时也将自身投入，我们在追求娱乐，我们也在使人娱乐。



乱世时代最逼真的一次展现 无双新形式下的激情演绎

早在几年前，一个朋友就曾设想过网络版的真三国无双该是什么样子，他并不是简单地闲聊或者提出希望，而是认真地思考过其中可能出现的一些技术性问题，以及如何改良现在的战场系统——尽管这一切只是从一个玩家的角度来看待，尽管思考的方向和深度仍然会显得有些业余和不够透彻，但这种意识却很是大胆和积极，那番交流给我留下了极其深刻的印象。

没想到数年后，我们真的看到了这个构想的现实——真三国无双BB，将更加真实地构造出一个“乱世”年代。

5月12日，借E3展会之机，我们在KOEI的展台现场采访了几位负责这款游戏开发的主要制作人员，其中也包括第四开发部部长兼执行役员的松原建二。虽然这次的真三国无双BB目前只计划推出PC版本，但无论就渊源还是游戏系统方面来讲，都毕竟与单机版的无双有着莫大关系，所以我们也希望通过试玩体验和交流来尽量了解一些信息。



↑虽然是女生，但这应该是庞德的动作模组。

记者■请问这次online版本的三国无双有着怎样的势力分布?

松原■嗯……这片古代的中国大陆上将会存在五家势力（编者按：猜想此处他所指的应该是标准的魏蜀吴再加上袁绍和南蛮势力），每一家都会拥有一个“city”——类似于主城、首都的概念，然后同样还会拥有许多“base”——也就是领域内其它城池的概念。玩家们在一开始要选择自己所属的势力，然后就可以在组建的游戏中攻打敌对势力的base，最终达到统一全国的目的。

记者■玩家在这款作品中可以扮演，或者说操纵那些在单机版中的有名武将吗？还是说只能做一个普通的角色?

松原■抱歉，我想我们只能做一个普通的角色，但你可以选择去追随哪一位有名的将领。事实上，玩家也都是各自为自己的国家征战的。虽然做不了那些历史上有名的武将，不过我们在一开始创建自己的人物的时候，是有非常多的个性化选择的——从服饰细节到人物面孔，组合起来的变化可以达到10万种以上。在这之后你再选择好自己的武器，一个人物就做成了。

记者■这是一款所有人都在同一地图下的online game，还是说是属于那种“ROOM”式的设计?

松原■哦，我想应该是后者。我们届时会提供很多服务器，每个服务器上当然会同时登陆很多人——比如说，1000。不过当玩家想要进行游戏的时候，他们就要事先商量一致，然后单开一片战场出来。我们的city也就是出征前做准备的地方，玩家们可以在那里升级武器或防具、进行交易、商量战术问题等等(编者按:其实所谓“ROOM”式的构造就可以参照Diablo的模式——数个玩家可以开辟一个游戏场地，不同的游戏场地的预设内容是一样的，但却互不干扰。所不同的是，在Diablo中，玩家出征前所处的“频道”是一个文字性的东西；而在真三国无双BB中，这个city是一个完全3D化，有着比较复杂的城市构造的可视世界）。每个独立的战场最多支持8名玩家的加入，他们可以以4对4的方式开战。

记者■提到升级的概念，在这次的游戏中具体是怎样体现的?

松原■人物基本上没有吃经验值升级的概念，事实上我们没有做成这样的设定。角色的成长主要是依靠我们在战场上可以捡到的各种素材，然后我们可以在回到city后去打造升级自己的武器和防具。

记者■哦，是这样，那么这次是否还有设计类似于单机版里那样的Lv4武器，或者说，UNIQUE武器呢?

松原■呃，没有这方面的考虑。

记者■您刚才提到人物不会在战场上提升等级，而我注意到自己选择的武将刚出阵时，攻击最多只可以打到C4，就像单机版里一个初始的武将那样。有什么办法可以令后面的charge攻击出现吗？连击数的提升也要依靠武器吗?

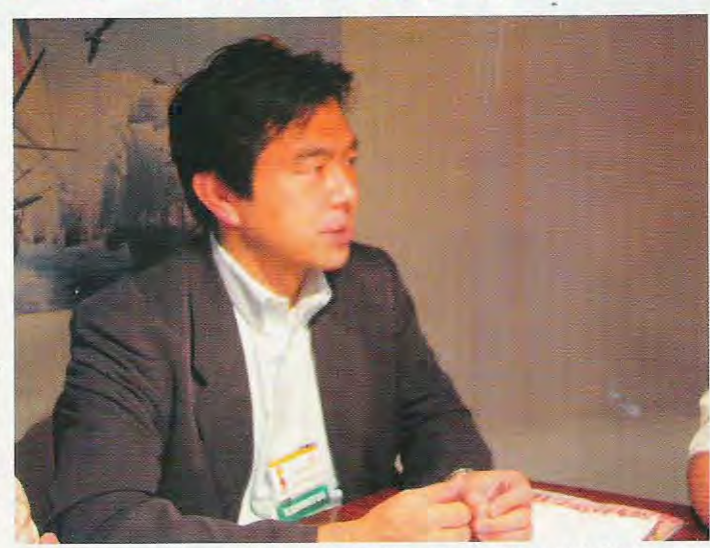
松原■哦，并不是这样。事实上我们在战场上可以吃到一种特殊道具，它的功用就是可以令你做出更复杂的攻击的，比如说C5、C6之类的。不过这种道具只在这一场战斗里有效。

记者■就是说每次开一个新游戏，最开始的时候都是只能打到C4对吗?

松原■是这样的，每次都会被复原。

记者■那么战斗的胜利条件是什么？如果自己死亡的话就会失败吗?

松原■胜利条件并不是唯一固定的，大概会具体分为4种，比如说，击败敌人的总大将就是一种。如果自己体力耗尽的话，并不会game over，而是在附近的据点内再生出来。



↑松原健二的英文比较不错，而且他对无双单机作品如何与网络化形式结合有着清楚的认识。

记者■哦，这点我刚才也体会到了……不过自己被打败过一次好像没有受到什么惩罚，是这样吗?

松原■在这场战斗里，死一次对你的战斗力方面并没有什么影响，不过被击败过几次是会影响战斗后的功勋统计的。而一个人功劳越大，他可以分到的东西——比如素材什么的——也就越多。所以这种间接影响还是很大的。

记者■这个游戏目前有计划推出家用机的版本吗?

松原■其实我们也是在两年多前就有类似的构想了，不过当时家用机的网络架设还不够理想，而且你也知道的，选择家用机对于争取中国大陆的市场就很不利了，但如果是PC online的话就方便得多。所以我们最后决定了采用PC版，目前也不会推出别的版本。不过现在面对着PS3和XB360，在家用机方面的开发环境也会好很多，所以我们当然会考虑以后推出其它平台的版本。

在这次的体验中我们也看到，虽然只能用“自创武将”，但各种人物的攻击模式基本仍然就是取自于单机版中各个有名武将（比方说记者当时试玩时用的人就是一个“庞德”）。所以在online



↑在城镇中的交流倒颇像一个纯粹的MMORPG。

形式下，如何保证人物风格的多样性、如何鼓励玩家去选用不同的角色攻击模组，是一个需要深思熟虑来解决的问题。否则如果大家都去建成一个“吕布”或者其他某些强力武将类型的人物，那这个游戏的乐趣立即就被毁掉了。

另外，在本文开头提到的那位朋友的想法中，他的一个重要构思就是希望可以在一定程度上做到战场消息的不透明性——比如说超出身边一块区域的任何事情和信息你都无法直接看到，必须要依靠“传令”或类似的东西在一定时间后才可以收到更新的讯息。这样就很像一个古代的战场了，各个军团既需要依靠既定战术作战，又要随时留心应对意外的变化。虽然这只是一个雏形阶段的构思，但的确很有意义。不过现在的真三国无双BB中，对战场形势和细节的显示和报道基本仍然是像单机版那样，直接交待到玩家眼前。而这样做的影响就是，很多战术打法和战略构思的意义都大打折扣；因为一方的计策和布阵如何、战局如何，另一方随时都可以了解得很清楚。

所以我想，从单机做到online，表面的战斗系统仍然可以借鉴，但在内核的构造上，要下一番大功夫重新打造才是。

另外，敌我方其他NPC武将以及战场上兵士的战斗力具体该怎样处理，也是一个需要深思熟虑的东西。处理得不好，就容易导致他们成为“空气”，徒使得8个玩家在互殴而已。其实参考单机版“帝国”中以士气来调整战斗力的做法，是一个不错的选择。

但不管怎样，我们仍然有理由期待这款作品于今年秋天的正式登台，以及以后它很有可能在家用主机上的亮相。

最期待TOP15

006年第12期（统计时间2006年4月23日－5月29日）本期截至统计日期共收到有效选票1937张

由于本榜上的许多游戏前段时间都已经正式发售了，所以这期期待榜上的游戏变化比较大，有不少新游戏纷纷进驻本榜。特别是在这次E3展上公布的许多大作，虽然有不少都是次世代新主机上的作品，仍然凭借系列的高人气而使新作得到了许多玩家的支持。相比之下，PS2发售表上值得特别期待的游戏数量并不是太多了。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



作为“最终幻想13”三部作品集中的本作其实才是真正的灵魂，这次日版FF12刚刚发售没多久、美版都还没有正式上市，SE就迫不及待的在E3展上宣布了续作FF13将登陆，虽然对支持PS3的玩家们而言绝对是一针强心剂，还是多少出乎了人们的意料。

新上榜,本次计票1187。

2位 北欧战神传2 · 希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元



和前作一样，《北欧战神传2》的地图移动与探索采用了即时动作操作，含有很多动作游戏中的解谜要素。前作中的晶石系统是玩家探索与解谜时最重要的一大工具，玩家可以通过将敌人变成晶石来铺设前进的道路。

前回2位,本次计票976。

3位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



与前作相同，克里托斯的主要武器仍然是链刃，混沌之刃在前代游戏结尾时变成雅典娜之剑了（Blades of Athena），而另外那把大刀阿耳特弥斯之剑（Blade of Artemis）同样会在本作中出现。相信克里托斯这两把宝刀的应用这次将更加得心应手。

新上榜,本次计票938。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



在本作中，女主人公莉恰有一只名为普库的黄色小宠物ラビ，由于和ラビ群走散而落单后被莉恰捡到，成为了她的宠物。普库很顽皮，并且有“逃跑癖”，经常不声不响的跑得无影无踪，使莉恰很头疼。从外形上看，普库是一只黄色的圆球形宠物，非常可爱。

前回3位,本次计票887。

5位 合金装备 索利德4 · 爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



这次E3展上再次公布了一段MGS4的影像，相信喜欢MGS系列的忠实玩家们都早已从这段影像之中得到了许多有用的信息。原本以为没有抢到主角宝座的雷电不会在本作中出现，不过显然这次身背宝剑的雷电将成为老年SNAKE的强援。

前回7位,本次计票863。

6位 梦幻之星 · 宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



《梦幻之星 · 宇宙》中有两个完整的模式：单人模式的动作冒险模式和在线多人模式。经过多次延期后，本作的最终发售日被定为今年8月31日。

前回5位,本次计票809。

7位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



关于本作的消息一直都很少，除了去年E3和TGS上公布的极为有限的资料之外，竟然没有在今年的E3上看到DMC4的身影，颇为出乎人们的预料。

前回8位,本次计票754。

8位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元



本作仍然由小林裕幸担任游戏的制作人，人物设定方面也还是土林诚，不可否认，战国BASARA在人物设定上还是做得非常有特色的。

前回9位,本次计票693。

9位 赛尔达传说 · 黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



除了NGC版之外，任天堂宣布本作的Wii版也将与主机同时发售。这款跳票数次的超级大作绝对值得所有的游戏迷们投以极高的关注。

新上榜,本次计票647。

10位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



虽然包括本作和FF4、FF5是去年同时公布的，可如今三部作品中除了FF4已经正式发售之外，另两部作品依旧杳无音信。

前回13位,本次计票608。

11位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年 ■价格未定



与FC原版不同，这次的NDS重新制作版的四名主角不再是“性别未知”，而是确定了为三男一女，主角转职后的各种形象也会因年龄不同而有所区别。

新上榜,本次计票569。

12位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



本作在配乐方面将继续由Marty O Donnell's带领的音乐制作小组负责，从系列前几作在配乐方面的优秀表现来看，这次的配乐仍将充分值得我们期待。

新上榜,本次计票531。

13位 星际争霸 · 幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

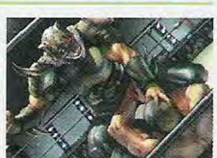


自从前不久暴雪非官方透露出本作的开发进度被中止的消息之后，在前不久的E3大展上也没有看到暴雪公布任何关于本作的最新消息。

前回10位,本次计票472。

14位 铁拳 · 黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006年夏 ■价格未定



在“铁拳保龄球”模式中可以使用所有角色，每个人都有独特的保龄球风格和状态数据，一些角色甚至还有特殊投技可获得额外奖励。

前回11位,本次计票443。

15位 异度传说3 · 查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



主角之一的ケイオス是一个出身地和实际年龄都不详的神秘少年。数年前作为乘客登上“埃莎”客货船，在科学领域拥有不可思议的超强能力。

前回15位,本次计票436。

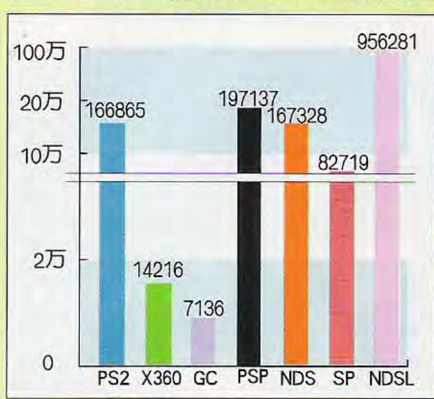
【榜评】上期由于E3展的缘故，本排行榜暂时停了一期，期间看到不少热心读者来信询问此事，甚至有读者朋友直接打电话来询问了，呵呵，谢谢大家的关心。这期杂志恢复排行榜，考虑到上期停办了一期，所以这次中国期待榜和流行榜计票时间段是紧接着前一期的；日本方面软件和硬件的销量统计时间也是从4月3号开始，截止到5月14号。当然，这次是特例，下期的统计时间会调整回以前双周为一期的周期。KONAMI“WE”系列最新作“WE10”已经发售一个月了，不知我国的广大WE迷们是否已经在世界杯之前在家里开始了新的征战？这次WE10在日本的销量不错，在我国想来仍然会有大批WE铁杆们继续支持，四年一度的盛会即将开始，相信球迷朋友们也都已经开始心潮澎湃了吧。

最流行TOP15

这期上榜的两款游戏分别是《实况世界足球·胜利十一人10》和《大神》。WE10就不必说了，从其在期待榜上的排名和前几作一直长期占据流行榜前列的优秀表现，就足以证明WE系列在我国高涨的人气。虽然这次的WE10因为世界杯提前发售了数月，不过广大WE迷们对该系列的支持已经成了惯性，再加上世界杯的人气，相信排名还会再有不小的提升空间。《大神》虽然在日本销量不怎么样，游戏本身的素质还是很高的，不可错过。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:1385
2	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:973
3	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:854
4	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:817
5	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:803
6	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:738
7	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:719
8	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:706
9	盗墓者·传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:668
10	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定	计票:625
11	皇牌空战ZERO·贝尔卡战争 ■PS2N ■AMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:579
12	大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:533
13	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:493
14	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:459
15	怪物猎人2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:387

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】单从各主机硬件的绝对销售量上来看，本期的成绩可以说是成绩斐然，不过可别忘了这次统计周期也增长了许多，所以如果平均算下来的话，各主机的单周硬件销量其实并没有什么变化。比较明显的就是NDSL自从正式发售以来，每周都保持着至少十万台以上的销量，在日本的销售势头可谓极其强盛，锐不可当；另一方面，老版本NDS的销量则是有了明显的下降，甚至有一周只卖出了三千多台。（本期统计时间：2006.4.3—2006.5.14）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.4.1—4.30

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	王国之心2	SQUARE · ENIX	2006.3.28	动作角色扮演	49.99美元
2位	XB360	幽灵行动·尖峰战士	Ubisoft	2006.3.9	第一人称射击	49.99美元
3位	XB360	上古卷轴4·湮灭	2K Games	2006.3.20	角色扮演	49.99美元
4位	PS2	教父	EA	2006.3.21	动作冒险	39.99美元
5位	PS2	战神	SCEA	2005.3.22	动作冒险	19.99美元
6位	PS2	职棒大联盟06	SCEA	2006.2.28	体育竞技	39.99美元
7位	XB360	美国职棒大联盟06	TAKE 2 INTERACTIVE	2006.4.3	体育竞技	59.99美元
8位	PS2	美国职棒大联盟06	TAKE 2 INTERACTIVE	2006.4.3	体育竞技	39.99美元
9位	PS2	旅行者大奖赛	SCEI	2006.4.4	赛车游戏	39.99美元
10位	XB360	战地2·现代战争	EA	2006.4.11	第一人称射击	59.99美元

【榜评】4月份的美国游戏排行方面，前几名游戏没有多大变化。SE的《王国之心2》仍然稳居排行榜第一的宝座，毕竟有着SE和迪斯尼这样强强联手的豪华阵容，本作在销量和人气上是绝对有保障的。而以19.99美元重新推出的《战神》本身素质就极高，再加上最近关于其续作《战神2》的消息，使其再度获得第5的成绩。由TAKE 2代理发售的360和PS2两个版本的《美国职棒大联盟06》成绩都不错。



↑棒球在美国是一项非常受欢迎的运动，棒球类游戏也很受美国玩家们的喜爱。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.4.3—5.14

排名	游戏	销量
1位	PS2 实况世界足球·胜利十一人 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元	销量 618067
2位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 489298
3位	NDS 俄罗斯方块 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.4.27 ■3800日元	销量 452399
4位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 357494
5位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 329110
6位	GBA MOTHER3 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.4.20 ■4800日元	销量 308182
7位	NDS 英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 275648
8位	NDS 口袋妖怪战队 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.3.23 ■4800日元	销量 239698
9位	PS2 勇者斗恶龙·少年杨格斯和不思议迷宫 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006.4.20 ■7140日元	销量 233002
10位	NDS 马里奥赛车DS ■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量 142992

【榜评】本期日本游戏销量排行榜第一的宝座没有任何悬念的被WE10夺得，单周45万份销量的成绩确实很好。与WE10同一天发售的NDS版“俄罗斯方块”同样取得了非常不错的成绩，可见“俄罗斯方块”不愧是最经典的方块游戏，再加上掌机的便携性以及NDS可以全球联网对战的功能，赋予了本作许多全新的乐趣。“少年杨格斯和不思议迷宫”也取得了二十多万份的销售成绩。

■本期中国电玩榜奖品



BLADESTORM
百年戦争

在《真・三国无双》系列游戏中被广大玩家熟知的ω-Force制作组，在次世代游戏狂潮到来之际为我们带来了PLAY STATION 3游戏平台上的第一款游戏。虽然目前游戏开发进度仅仅到达了大约15%，但是请玩家们用自己的双眼观赏一下这场类似甚至超过XBOX360平台上的N3的高画面素质，华丽无比的战场描写吧。

PS3	本刊译名：剑刃暴风・百年战争				CERO 審査予定
	KOEI	价格未定	发售日未定		
动作	蓝光DVD	日版	人数未定	记忆卡容量未定	



↑在充满雾气的美丽草原中，两支军队逐渐靠近。天气是否会影响实际战斗结果？

千余人的混乱战斗

←你能数出究竟有多少士兵纠缠在一起战斗么？运算性能实在惊人。

→虽然目前看属于完全单一兵种，相信随着游戏的逐渐开发，同画面运算能力会提高。

以百年战争作为题材的新感觉
用玩家的手结束

飞来飞去无数弓弩的箭矢、与震耳欲聋怒吼的同时突击的千军万马、激烈到惨不忍睹的冲突、翻倒的战马与被掀翻飞出去的骑士、以及那不绝于耳回荡于山谷里的怒号与悲鸣……像这样大规模的两军交战所引起的“战场之混沌”……被浓浓大雾团团包围的整个山谷，在这个战场所发生的超大规模战斗正在如火如荼地展开。看那战场上的双方对决，究竟一共有多少个士兵同时在战斗呢？根本就多得数也数不清。参加战斗的人数不仅仅多的令人咋舌，那战场美丽的视觉效果才真正地吸引眼球。利用PLAY STATION 3平台前所未有的超高性能展现得淋漓尽致，这，就是这回为广大玩家介绍的《BLADE STORM（ブレイドスト－ム）－百年战争－》。

玩家在进行游戏时将扮演一位佣兵队长作为自己的立场，投身于各种各样的残酷战斗。身处于不知道究竟何年何月才能结束的激烈战争“英法百年战争”的时代洪流中，操纵自己的部队去打倒敌人，好好把握住最大战果与荣誉吧。描述历史的壮大场景，气氛独特的大规模战斗。与同样接近于极限破坏力的战士接触的一瞬间，兴奋度达到顶点！游戏中采用了被称为algorithm的多线程系统，根据这个系统友军部队会作为一支“军团”，在行动中采用连携作战。充分利用好这个全新系统的话，不仅仅能够提高与敌人战斗时候的效率，还有可能会出现平时看不到的情景。

魄力十足 瞬间破坏力



←大批士兵的近距离视角，虽然穿着和武器装备完全相同，但动作各异。

集团遭遇战斗 魄力爽快感



→队伍之间存在连携的两只小规模军队在山坡上遭遇，快速展开了战斗。

历史中的真实“百年战争”

一场战争从一种性质转变到另一种性质，即一场战争中对交战双方来说都各有两种性质，这在战争史上并不多见。公元1337—1453年，英法两国先为王位继承问题展开争权夺利，尔后演变为英国对法国的入侵，法国则被迫进行反入侵，战争性质从封建王朝混战变化到侵略与反侵略，其结果可谓完全违背了英法王朝统治者的预料。中世纪，英国诸王通过与法一系列联姻，均成了法国诸王大片领地上的主要封臣。1346年，英王爱德华三世终于提出要求享有全部法兰西王国的继承权。1328年，法国卡佩王朝绝嗣，支裔华洛瓦家族的菲利六世继位，英王爱德华三世以卡佩王朝前国王菲利四世外孙的资格，争夺卡佩王朝继承权。1337年爱德华三世称王法兰西，菲利六世则宣布收回英国在法境内的全部领土，派兵占领耶讷，战争遂起。这场战争除王位继承原因外，还为了争夺在法境内的富庶的佛兰德尔和阿基坦地区。这个地区与英国有着密切的经济联系。法国于1328年占领该地，英王爱德华三世遂下令禁止羊毛向该地出口。佛兰德尔地区为了保持原料来源，转而支持英国的反法政策，承认爱德华三世为法国国王和佛兰德尔的最高领主，使英法两国矛盾进一步加深。这也是导致战争发生的一个基本原因。这次战争分四个阶段，直到最后圣女贞德的死才影响了整个战局，持续百余年的浩劫终于结束。

百年战争中的各类兵种战争促使武器大幅进步



光荣的游戏中应该会支持史实年代选择，在真实历史中，英国的雇佣军优于法国的封建骑士民团，这促使法国第一次建立了常备雇佣军。骑兵已失去了以往的作用，而步兵的作用，特别是那些能够成功地与骑兵一同作战的弓箭手的作用得到了提高。火器在当时虽还抵不上弓和弩，但却被越来越广泛地运用到各种作战中去。这些对英法军队乃至西欧国家军队的建设都有重要的影响作用。

利用"凯袖一触"在一瞬间使敌人部队崩溃



↑太阳西下，天空的颜色被染成了酒红色，景色迷人。

←夕阳无限好，只是近黄昏。战斗可不会替你选时间。

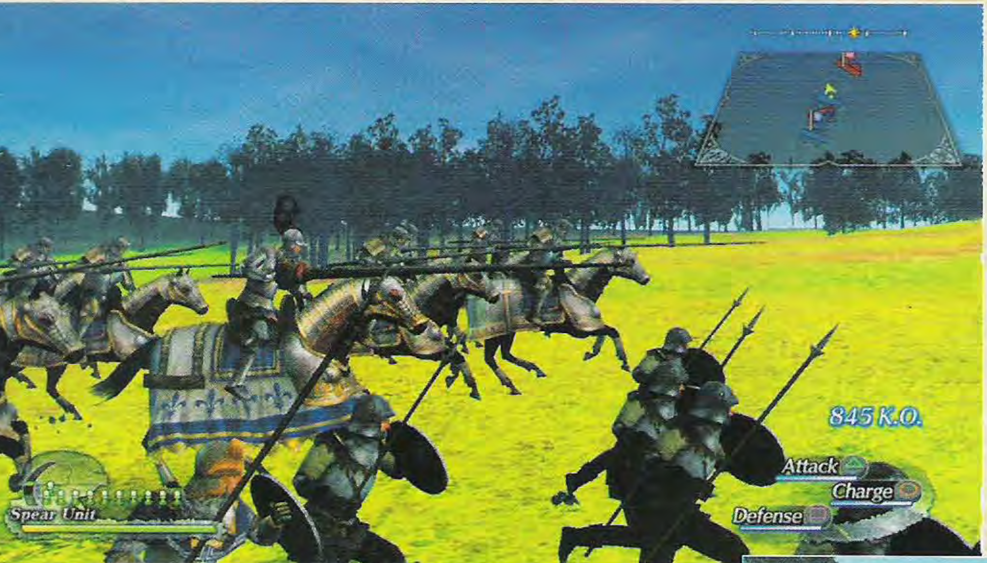


↑小地图上看蓝军在阵地战中取得了优势，但远处有大批红军。

部队统率类次世代动作游戏

百年战争百余年浩劫

看来光荣公司不仅仅把目光放在中国及日本的历史题材上面，现在欧洲历史题材也被重视起来。百年战争从1337–1453年，持续了116年，给法国人民带来了深重的灾难，同时也促进了法国民族意识的觉醒。国王联姻不仅不能解决长治久安问题，反而容易引起王位继承权争夺和战争。民族女英雄贞德姑娘勇敢地捍卫民族利益，为了民族解放不惜牺牲自己的生命，唤醒了人民的民族意识，振奋了民族精神。人民解放战争的胜利，不仅使法国摆脱了侵略者的统治，而且还使法国人民团结起来，民族感情迅速增强了，国王受到了臣民的忠心支持。由此封建君主政体演变成了封建君主专制政体，王权进一步加强了。战后的英国，在经历了一段内部的政治纷争后，也建立起中央集权的君主专制国家。



↑这次公布的画面中罕见的多兵种协同作战，部队正在快速移动动感十足。

借助新主机的精彩表现

本作特征的其中之一就是（**フリ－ミッションシステム**）自由任务系统。作为佣兵队长的玩家可以自由参加英军或是法军，在与百年战争的大时代背景吻合的两国多种军队中自由选择。同时部队之间的遭遇战中，通过惊异的验算能力得以真实再现。每一个士兵的动作都在画面上得以体现。



全新的战场模拟系统

↑游戏能对两只部队之间的战斗结果通过计算得出一个模拟结果。这个结果包括生存人数以及击倒人数，还有各种各样的数据可供参考。



↑弓兵阵。可以在远距离对敌人进行打击、不过需要援助作战。

毫无悬念的成长要素

→游戏中当然会含有一定的成长要素以提高游戏耐玩度，这是毫无悬念的。



连接整个《MGS》的SNAKE故事



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

可以从敌人处获得的隐藏任务这样的游戏性、操作性继承了PS平台版本的优秀手感、并追加了专署于PSP的全新多彩要素。并且从故事上来讲，本作也不属于外传性质，整个故事情节是紧接着《MGS3》之后发生的故事，介于《MGS3》与《MGS4》中间。这一段无人提及的历史，现在终于得以明朗。

PSP	本刊译名：合金装备–掌上行动			CERO 審査予定
	KONAMI	价格未定	2006年冬预定	
谍报动作	UMD	日版	人数未定	记忆容量未定

掌机平台首部真正意义上的合金装备作品

通过去年首次亮相时验证的，Playstation Portable（以下用PSP代替）版本的MGS《合金装备》最新作。作品的详细内容于最近进一步公开！继承了系列作品中的动作性与世界观，使用了《MGS》这个标题的正统类新作，终于在PSP平台登场。

食蛇者作战之后的第六年，已经脱离了FOX部队的SNAKE（BIG BOSS）被卷入了一场某国的军事政变、并被投入了南美一个不为人知的冷战东侧阵营军事设施的监狱中。在这里SNAKE得知了反乱主谋的组织名字。这个组织的名字正是FOX部队……在过去曾经所属过的组织里，究竟发生了什么事？与此同时已经被误解为这场反乱主谋的SNAKE也被冷战西侧阵营所追捕，在敌方已经处于了孤立无援的境地。SNAKE现在只有一条活下去的手段，那就是"聚集同伴"……连接整个《METAL GEAR》的SNAKE的故事，在本作得以明朗化。



↑使用狙击步枪远距离杀伤敌人可以有效避免与敌正面接触。

←潜入作战，避免与敌人正面接触、避免与敌人战斗仍然是游戏的主题。

战斗之前与同伴制定周密战术方为轻松取胜之法

→熟悉的通话画面。由于SNAKE本作处于孤立无缘的境地，所以和有限的同伴之间随时联系显得更加重要。

抓获敌方士兵保证己方伤员生命安全

←本作的重点就是接近战时的多重选择枝。紧急时刻，为了拯救重伤在地的同伴，抓住敌方士兵进行要挟是最为有效的应急措施之一。

深入敌后作战

→有了同伴的支持，在转移位置时可以暂时松口气。对比以前总是提心吊胆的日子，有朋友真好。

介于MGS3与4中



小岛秀夫 由于键数变化所以操作方法进行了简略化，能够完全再现以往的优秀动作性。游戏中的常用视点并未采用以往惯用的俯视视点，而是采用了后方视点。

制作者小岛与记者的访谈

记者■这次的作品，是一款强烈的动作游戏吧。

小岛■很久以前，在PSP平台推出《METAL GEAR SOLID》的呼声就非常之高。但在当时考虑到是否在PSP上很难做出普通的动作类游戏这样的因素，所以类似外传性质的《ACID》的系列诞生了。但是现在PSP平台也逐渐可以接受大规模的动作游戏了，所以我们就想在上面制作一款真正意义上的《MGS》。如果说到对这部作品的第一印象的话，那么我想应该是"可以轻松游戏的《MGS ONLINE》版本"。当然单机游戏也是完全没有问题的。

记者■在故事性上，不属于外传而是本篇情节吗？

小岛■是的。故事的年代大致在二十世纪七十年代，是《MGS3》的6年之后的事情。故事中介绍了SNAKE与FOX HOUND之间源远流长的关系，以及连接4代之间的故事情节。

记者■啊啊，原来是这样。

小岛■正好是同时制作的作品，在剧情整合性方面可以做得相当完整呢。

记者■这种事什么时候都可以嘛。游戏系统方面给人什么样的感觉？

小岛■在这里我想特别强调的就是，在战斗中死亡过一次的士兵就再也找不回来了。

记者■啊？死亡的角色会永远消失嘛？

小岛■会消失的。一击必杀。与这个相对应的就是，如果在对战中胜利，就可以获得对手的士兵。只要从对手处取得之后，就能够为自己所使用。

记者■原来是这样。

小岛■但是，在这其中还会有中BOSS级别的角色。如果是普通的士兵的话，被对手夺走的话也不会感到可

把握整个战斗关键的是同伴。本作与以往的《MGS》最大不同的部分是"聚集同伴、共同战斗"这样一个要素。在玩家实际对战中的胜负要素都和同伴关系密切，在这回的无双报道中就着重对聚集同伴部分、以及借助同伴的力量去战斗进行介绍。更加详细的内容请读者们关注我们今后的报道。



→制服敌士兵时，有可能将其加入到自己方成为同伴。20世纪什么最值钱？同伴！

捕获敌士兵作为应急手段



←抓敌人当盾牌使对方投鼠忌器。

在本作终于得以明朗化

玩家随着故事情节的扩展，可以用各种各样的办法聚集一同战斗的同伴。这些同伴拥有互不相同的特殊能力、玩家通过编队可以把他们组成一支完整的部队，然后在战场上各司其责。从目前的资料来看，这些同伴的具体使用方法暂时不明，但可以确定的是如何编组这支部队是攻略的关键。在故事模式中收集：位于游戏核心的故事模式中，随着故事的一步步进展同伴也在逐步增加。除此以外，将敌人的士兵捕获，使之叛变变为我方同伴这样的事情也是可以在本作中做到的。在对战模式中收集：在单纯享受战斗乐趣的对战模式中，根据终了时的成绩状况可以将志愿兵征集起来。同时也可以将故事模式中聚集的同伴编集到对战模式的部队中。通过无线网络收集：通过无线网络通信机能连接道路的无线通信点，就可以将拥有只限定于这个场所的特殊能力志愿兵聚集到同伴中。而通过与朋友之间的联机，可以与朋友进行同伴交换活动。在无线通信点，可以获得意想不到的同伴。通过同伴交换制作一支最强部队。同时根据与其他PSP通信，也有与这完全不同的交换方法。与同伴战斗！已经编排完成的部队，不仅可以在故事模式中使用，在与朋友的部队进行对战时候也一样可以使用。由于在对战时死亡的同伴是不能够复活的，所以在实际对战时会感觉到仿佛置身于战场这样真实的紧张感。只要在对战中死亡，就不能够再次见面了。在对战中请万分谨慎。本作描写了部队与部队之间的集团军作战，与以往的控制一个人与众多敌人作战不同，集团军作战正是本作对战模式的一大亮点。如果想在残酷的对战中生存，请重视团队精神、充分发挥团队合作。

←这招数是女同胞们对付色狼最有效的技术之一，杀伤力甚大。



←从目前资料看游戏充分发挥了PSP机能优势，画面表现出色。

使用《MGS》标题的正统类新作终于登陆PSP



在对战中捕捉对方部队的士兵来当做盾牌的话就会避免立刻遭到攻击。通过类似要素的支持，在接近战斗方面本作将会全面超越《MGS3》。白旗系统解释：在对战中，如果自己的士兵处于危急状态，可以通过举起白旗这样的方式进行投降，能够暂时保全性命的系统就是"白旗SYSTEM"。在对战中使用这个的话虽然多少会受到些惩罚，但却可以拯救重要的同伴性命。是选择胜利，还是选择同伴呢？抛弃同伴，自己单独逃跑当然也是可以的。这正是战场中的现实主义。



一段无人提及的历史



←在对战中一旦死亡就不会再次复活，请珍惜自己的同伴。

同伴系统至关重要

UNIT(S) REMAINING

NAME	LIFE	STMN	SNS											
★EVA	80/80	70/70	66	A	C	C	B	A	C	A	S	B	S	A
DOBERMAN	70/70	70/70	55	C	B	B	B	A	B	B	C	C	B	A
LEECH	60/60	60/60	54	B	A	B	B	B	B	C	A	C	B	A
MAJOR ZERO	80/80	90/90	80	A	B	A	A	A	A	S	C	C	B	B
MARKHOR	70/70	80/80	58	B	B	C	A	B	A	B	C	C	A	C
MONGOOSE	90/90	70/70	61	B	C	B	B	B	C	B	C	C	B	C
★NAKED SNAKE	100/100	100/100	95	S	A	S	A	S	S	S	A	B	S	S
NIGHT OWL	80/80	70/70	47	B	A	A	B	B	A	B	C	C	A	A

MISSION　ASSEMBLY

→同伴系统是本作的核心，每个角色的能力都各不相同，通过合理的编队可以组建一支无敌的军队。



←与同伴协同作战无疑令FANS们兴奋无比，比起孤胆英雄，与同伴一起深入敌后更有技术含量。

惜。但是，如果是十分强力的角色被抢走应该会十分痛苦吧。玩家不想被夺走角色的话，就只有双方都拼尽全力去战斗这一种办法了（笑）。虽然在游戏中也设计了即使被打倒也不会死亡的模式，但在这种模式下胜利时的回报也会相应减少很多。另外，作为无论如何也不想被对手夺走角色的应急措施"白旗模式"也为大家准备出来了。再被击中一次就会被打倒，类似这种情况时举起白旗，就可以进行投降。但是根据惩罚措施，这个角色也将暂时入住医院修养从而在一段时间内无法使用。

记者■还真是想到了很多有意思的要点呢（笑）。

小岛■由于身处残酷的战场，随着不断游戏，对于士兵的补充也是必要条件之一。通过对战模式以及单机模式都有机会进行补充，当然也包括无线网络。

记者■嗯？这是怎么一回事？

小岛■通过无线网络的通信点，可以获得新的同伴。其中包括许多与众不同的东西。

记者■哎？请稍微等一下。这个与众不同的东西指得是什么？通过PSP？

小岛■嗯……因为我还不能透露具体的东西，请大家暂且想象一下吧（笑）。

MGS人物介绍

19xx年：JACK出生，即为日后的BIG BOSS。

19xx年：美国成立了特种部队FORCE OPERATION X，简称FOX UNIT。THE BOSS担当FOX部队的军事顾问及教官。

19xx年：JACK加入FOX UNIT，代号为SNAKE，THE BOSS将CQC技术传授给SNAKE。

1964年：SNAKE此次行动被称为食蛇者行动，任务完成之后被授予BIG BOSS称号。

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

网罗历代漫画英雄，终极联盟名副其实！

X360	本刊译名：漫画英雄终极联盟			RP
	Activision	价格未定	2006年秋	
动作	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定

由开发过X-Men: Legends II: Rise of Apocalypse和Quake 4的Raven Software制作组负责开发、和发行了众多美国漫画题材的Activision负责发行的《漫画英雄终极联盟（Marvel:Ultimate Alliance）》，预计在2006年秋季在各大主机平台上与全球FANS们见面。游戏由连线对战和单人模式两种，不管是单机游戏或是联网游戏都能从中获得极大的爽快感。玩家可以自由创造自己角色的造型、标志和交通工具，以凸现个人化的特色，并透过游戏中的表现来达成团队和角色的升级。而通过玩家自由在漫画英雄中选出来的四人战斗小队，可以使同样的关卡产生多种不同的打法，即使是玩家在单机反复游戏时仍然乐趣无穷。

←四位英雄组成一个战斗小组向敌阵前进，而玩家则需要选择具体控制哪一位。



→在众多超级漫画英雄中不乏力量惊人者。

←蜘蛛人正在用独特的蛛丝攻击他面前的敌人。





←游戏改编自美国家喻户晓的Marvel漫画，游戏中将提供20个可扮演的角色，其中包括蜘蛛人、刀锋战士登广为人知的漫画角色。

对FANS来说是一顿游戏盛宴

Activision公司保证，游戏的正式版本将有超过140名角色登场。Activision公司的Will Kassoy透露："这是一款全新概念的动作RPG游戏，玩家的一举一动都将会成为影响Marvel世界的重要因素，而这一切又都与游戏中出现的众多神奇漫画英雄有直接关系，而这些正是漫画的FANS们所期待已久的。另外，玩家可以在游戏中自由组建自己的团队，还可以自己设计名称和徽章。"玩家可以以某一名英雄为主也可以以自己的团队为主进行游戏，而在多人连线模式里，玩家在游戏世界中的表现还将直接影响到玩家所在团队的名誉和声望。可以说在游戏玩法与耐玩性上是下了大工夫的，请广大FANS们期待这部神作降临吧。

→《漫画英雄终极联盟》对演绎英雄们的看门绝技上用了大工夫，画面效果出色。





←借助全新主机的强大机能，在同画面中显示多名完全不同的角色也不会影响速度。

游戏中演绎的场景直逼电影效果

在E3上Marvel:Ultimate Alliance的DEMO演示后期我们可以看到强壮的美国上尉、强行突破冲进敌群的狼人和一直在发呆的蜘蛛人等等各式各样的角色，他们在游戏中出色地演绎了自己应有的独特个性。而包括敌人在内的所有140余位漫画英雄与反派角色在游戏中演绎自己的独有特征绝对是FANS们必看的重点。在DEMO录像中我们看到，蜘蛛人先用自己的蜘蛛丝捆住敌人使其动弹不得，而在此时其他的漫画英雄一拥而上进行了精彩的英雄连携攻击。此外还能见到数10米高的巨大敌人登场，漫画英雄们采取了先迂回伺机反击的战术。从敌人口中爆发出巨大的能量，同时伸长手臂抓住了一位漫画英雄。像这样被敌人控制住的场合通过连打按键可以从敌人的束缚中解脱出来，随着我们开始游戏，就仿佛在眼前上演了观看真正卡通或电影一样的情景。



↑在光彩照人的漫画英雄背后，出色的背景描绘也值得引起我们注意。

可匹敌豪华阵容的动作和招数



←与超级庞大的角色阵容相对应，游戏对于这些角色的固定招数和各种不同状态下的动作种类也极大丰富。



→在小组中每个漫画英雄都各司其责，优秀的团队合作才是致胜关键。

超级漫画英雄聚齐一堂

《神奇漫画终极联盟》目前尚处于开发阶段，现在已经确定玩家在游戏中可以使用的角色将包括蜘蛛人、狼人等超过20名Marvel的卡通英雄人物。



↑面对强大的敌人，力量有时候甚至比技巧更加重要。对于美式风格漫画来说热血最高！

漫画英雄混战



→敌人从四面八方涌来，我们的英雄小组能否应付得来？

有史以来阵容最强的漫画英雄题材游戏

漫画英雄终极联盟与前作一样，游戏将会云集众多Marvel著名卡通人物于一身，并全面登陆所有次世代主机。游戏将通过MARVEL中的140多位角色大集结来创造一种令人从未有过的，不同于原著的精彩游戏体验。本作是基于ACT和RPG这两种游戏模式。游戏里的敌人可是全部出自MARVEL，玩家要面对的可是MARVEL世界里最声名狼藉的敌人。而总势140位角色的超级强大内容也真是没有愧对"终极联盟"这个游戏标题。

环境恶劣 英雄们的困境



←一场发生在水下的生死搏斗。我们的漫画英雄们看样子已经拼尽全力，他们能否打败穷凶极恶的敌人？

→漫画英雄们身处于狭窄的走廊，蜘蛛人正在玩擅长的蛛丝，而美国上尉就没那么幸运了，他的绝技在这里能够发挥吗？



←战斗中的各种闪电、激光及其他特殊光影的效果都异常出色。

此款集大成的作品将会全平台发售造福广大玩家

玩家将在众多漫画英雄中选择其中的四位，来组成一支队伍去作战。而战斗时候玩家控制这4人的其中之一，而其他角色则由电脑AI控制。玩家可以随时切换想要亲自操纵的角色，活用每个角色特定的能力优势能更便捷地突破各个关卡。同时游戏中还集合了多种抓、防、摔等技能来丰富游戏的ACT战斗系统，环境的互动性也在游戏中有所体现，玩家控制的超级英雄能够利用场景中的一些物品来充当自己的单手或者是双手武器。每一位超级英雄还有自己的专有技能，通过气槽的蓄满来发动。游戏除了对应PC平台外，还登陆PS2和XBOX，以及次世代的XBOX360、PS3以及Wii。

单机游戏同样乐趣无穷



←通过随时更换同一小队中所控制的英雄角色，在不同的场景都有各种各样不同的战术。

→蜘蛛人正在用擅长的招数拿敌人开心，而在远处地面的问号应该有特殊用途。



注意地面那个黄色问号

将在本作中揭开。前作留下的疑惑、三日月岛事件的真相，

かまいたちの夜×3（トリプル）

三日月島事件の真相

←经历过那场事件的人们，再次来到了三日月岛。这次将会发生怎样的故事？我们拭目以待。

时间过了一年 再次回到三日月馆

→本作的主人公除香山诚一外，好像还有3个。



复数的主人公 演绎恶梦般的故事

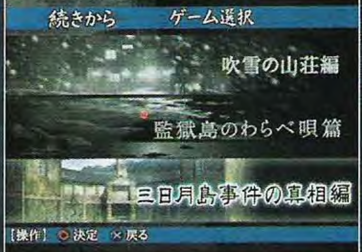
←透在搬运酒的时候，在地下室拣到一把钥匙。

我们知道“电子音感小说”是日式文字冒险游戏中的一种。特点是用丰富的声音和美丽的画面，来突出强烈的临场感。玩家根据各种选择，来推动游戏的情节。游戏中根据选择不同会引发不同的结局，使玩家每次开始游戏都会有新的期待。作为“电子音感小说”中最为优秀的《恐怖惊魂夜》系列，也即将在今年夏天推出最新作。本系列的1代是讲述在雪之山庄发生的杀人事件、2代是描写以孤岛为舞台展开的惨剧。这里要介绍的最新作《恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件的真相》，据说将会揭开前两作故事中所隐藏的真相。所谓的真相，到底会是怎样？而标题中的“×3”又在给我们什么暗示呢？

PS2	本刊译名：恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件的真相			CERO 15
	CHUNSOFT	6090日元	2006.07.27	
文字冒险	DVD-ROM	日版	1人	600KB

完全收录系列前两作的主题章节 可以吸引初次接触本系列的玩家

《恐怖惊魂夜》系列的真相，将在本作中揭开。如此一来，没有体验过前两作的玩家一定会敬而远之。为此，本作竟然破天荒地将前两作的主题章节，毫无保留地收录其中。使没有体验过本系列的玩家，可以安心购买本作。同时，已经玩过前两作的玩家，也可以用来回顾以前的重要情节。标题中的“×3”原来是这种意思，作为玩家的笔者也是3倍的感动。





←游戏的片头。本作的主题篇章，将从这里开始。



恐怖将再次展开

恐怖的惊魂夜

以吹雪之山庄为舞台，描绘出真正的悬疑恐怖故事。在滑雪场的旅馆下榻的客人，连续被杀……



↑浪漫的旅行变成了杀人事件。

一年前的那场恶梦 借着诅咒之力苏醒



50年一次，暴风造访了三日月岛，然后便有了“恐怖的惊魂之夜”。当晚在三日月馆发生了杀人事件，几个月之后……

香山为了取某些东西，来到东京。他在咖啡店里见到了美树本。美树本说，过一会儿会有人把东西送来。可奈子走进咖啡店，带来了香山需要的东西。东西是几个月前，在三日月馆发生杀人事件的前一天，美树本在馆内拍的照片。可奈子问道：“你要这些，有什么用吗？”香山说希望大家一起在事件发生满一周年的时候，能够修复三日月馆，以超度死去的人。第二年夏天，透给俊夫打了电话。“香山先生准备修复三日月馆，希望我们大家能一起去超度死去的人。”本想一口拒绝，但俊夫还是答应了。透把俊夫也会参加的事情，告诉了真理。真理经营着继承来的滑雪场。很讽刺的是，滑雪场的旅馆，因为事件的关系而名声大噪，并且生意越来越好。透在大学放假的时候在这里打工。午饭后，透在搬运酒的时候，在地下室拣到一把钥匙。仔细一看，竟然刻着三日月馆岸猿家的纹章。启子正在房间里发短信，突然手机响了。原来又是香山的邀请，当得知可奈子和美树本也会参加，就答应了。

香山曾听船长说过馆中财宝的事情，但也知道馆中的诅咒。在修复的时候，他并没有发现财宝。他所关心的并不是财宝，而是传说的诅咒……







←经历过那场事件的人们，好像已经从恶梦中走出，回到了正常的生活。

世嘉×CHUN计划，讲述本作的全貌！

2005年9月，世嘉和CHUNSOFT确立了在家用游戏机上的合作关系，被称为“世嘉×CHUN计划”。本期的无双报道中，收录了计划中两名关键人物的特别访谈。他们是CHUNSOFT的中村光一，和世嘉的宫崎浩幸。希望读者通过访谈，对于通过这个计划所诞生的《恐怖惊魂夜×3》，会有一定了解。

世嘉和CHUNSOFT强力组合的目标

——请谈谈有关“世嘉×CHUN计划”的具体情况。

宫崎浩幸（以下称宫崎）■世嘉一直作为硬件厂商运作了这么多年，但是在软件领域，我们也想变得更强大。所以，对于能和我们产生互补效应的企业，非常有兴趣。其实好几次都想和CHUNSOFT再次合作，相信可以制作出单靠世嘉无法完成的优秀游戏，而且CHUNSOFT方面一直都很友好。基于我们的努力，终于在去年秋天达成了合作的协议。所谓“世嘉×CHUN计划”就是指，在今后很长一段时间内，我们将和CHUNSOFT一起，共同为制作出优秀的游戏而努力。

——世嘉方面很喜欢CHUNSOFT吧。

宫崎■非常喜欢（笑）。

——果然如此（笑）。那么中村先生，您为什么答应来自世嘉的邀请呢？

中村光一（以下称中村）■曾经和世嘉方面在《街-命运的交差点》、《风来西林外传》中有过很好的合作。这次我们也觉得应该开始考虑新的合作事项了。于是我们和世嘉方面进行了沟通，渐渐的越谈越拢，也就有了这个计划。最后达成了共识：由CHUNSOFT专心负责制作软件，至于销售就全权交给世嘉方面负责。

——销售是由世嘉负责吗？

宫崎■是的。通过我们的努力，如果能把CHUNSOFT精心制作的游戏送到玩家手里，就是一件值得感谢的事情。

——根据发表的资料来看，这次的合作并不是为了制造话题，而是想以制作过多款杰作的CHUNSOFT为基础，利用两个公司共同的力量，给玩家带来新的乐趣。也就是说，CHUNSOFT制作过的诸多名作，从此会向着进化的方向发展，是这样吗？

中村■是这样的。我们已经在PSP上推出《街-命运的交差点 特别篇》和《恐怖惊魂夜2 特别篇》。今后《恐怖惊魂夜×3》也即将推出，之后也……继续努力（笑）。

宫崎■其实，在今年4月27日，我们已经在PSP上推出了《街》，之后《恐怖惊魂夜2》也会推出。以这些为起点，今年夏天《恐怖惊魂夜×3》这款全新的作品，将以进化的形态出现在玩家面前。还有《风来西林DS》也已经发表。当然，这还远远没有结束。

——游戏《街》，一直是广大玩家比较喜爱的一款作品，两位能否针对这个谈谈看法。

中村■从我们制作者的立场来讲，当然是值得感谢的事情。制作选择项多、复杂组合的作品，的确有一定难度。而且真正写实风格的优秀作品，在当时的业界也并不多见。我们是充满感情、费尽心机制作了这款游戏，能得到玩家们支持，我们非常高兴。

——世嘉方面对《街》也是充满感情的吗？

宫崎■我们对《街》还是花费了很多的心思。当时因为我们还是在“土星”的时代，从某种意义上说，我们还属于硬件商。我们很高兴CHUNSOFT能够找到我们，当时参与宣传、贩卖的同事们都留下了美好的回忆。虽然取得了不错的销量，但总感觉销量还应该更好才对。

——的确是一款销量再好，也不会让人感到奇怪的游戏。

宫崎■真正体验过这款游戏的玩家，一定会对游戏中的很多全新的系统感到惊讶。所以，《街》本身已经是个起点很高的游戏。如果推出续作的话，必须超越这个高度。

——那么《街》的新作，该怎么办呢？

中村■是（苦笑）。正在努力！

——你可说了“正在”两个字（笑），是不是我们一边期待，一边等待就可以了呢？

中村■是的（笑）。

《恐怖惊魂夜×3》中“×3”的意思是……

——为什么《恐怖惊魂夜》最新作的标题不是“3”，而是“×3”呢？

中村■先是有了1代，后来在1代的基础上，又制作了2代。这回“×3”的意思是说：继续1代、2代的故事，讲述故事的真相，包括了系列全体的故事情节……。

——1代和2代的故事不是都有结局了吗？我知道“犯人”是谁……

中村■但是，其实这回的主题是揭开1、2代中隐藏的某些事情的真相。当然这次新作中的悬念部分，还是非常充实的。只不过觉得，还是把1和2代中某些事情联系起来，才会达到乐趣×3的效果（笑）。

——为此，本作中也加入了1代和2代。

中村■是的，加入了1代和2代的主题情节。因为有了前两作，我们才制作了本作。而且，“3”在游戏中算是关键字，游戏中分别隐藏着3个谜题和陷阱。

——2代的时候已经隐藏了吗？还真是很深奥。听说，游戏系统也有了些变化。

中村■是的。其实，一直是以透的视角进行游戏的。但是这回可以从其他人物的视角来体验了。

——到现在为止，通过一个人的视角，推动着不同的故事情节。可以看成是与不同人对话产生的结果吗？

中村■是的。玩过《街》的朋友应该可以明白。同样的故事中和不同人对话都会有相应的变化。

——这些在制作上都要仔细考虑并设计吗？

中村■是这种设计。一个人的推理和行动改变了故事情节，配合情节的改变，和其他人物的对话也会发生变化。和《街》很像，各种情节之间会互相影响。所以，为了解开所有的谜题，必须正确选择每个人的行动。这回增加了悬念部分的难度，就算知道谁是犯人，如果不解开所有谜题，也不算通关。

——听起来真的很有意思。那么请宫崎先生谈谈开发计划的方面。

宫崎■开发进行得很顺利。可以说本作是《街》的多选择系统的进化。关于悬念部分就是像两位刚才谈到的那样，我作为本作的玩家之一，也非常期待。

2006年夏，“恐怖惊魂夜”的来临

——游戏中追加了“时间表”系统，是为了提高操作性吗？

中村■虽然使用一个主人公游戏时，其他主人公的行动也同时在进行。但是在“时间表”中表示了每个主人公，每隔5分钟的不同行动。通过“时间表”可以发现某个时候的错误选择，而且可以在“时间表”中管理行动。

——的确制作得非常严谨。我孙子武丸先生（编辑注：我孙子武丸是推理作家）正在写剧情吗？

中村■是的。2代的时候，我孙子先生写好了剧情，但2代结束的时候，我孙子先生表示还想继续写一些。虽然2代的分支已经很多了，但我孙子先生仍然觉得有些不足。所以这回我们没有在剧情上设任何限制。

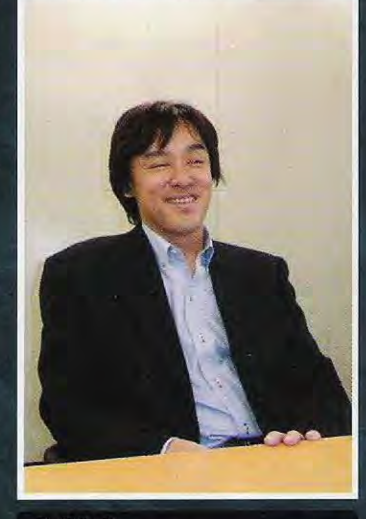
——原来如此，“×3”原来有这么多含义。发卖日预定是什么时候？

中村■预定在7月27日。

——不会出问题吗？

中村■开发正在顺利进行中（笑）。

——暑假的时候玩这款充满推理和恐怖的游戏，可能会给夏天带来些凉爽的气氛。相信玩家们都十分的期待。



中村光一 1964年8月15日出生，1984年4月9日设立CHUNSOFT公司，担任社长。代表作有从《弟切草》开始的音乐小说系列，和《不可思议迷宫》系列等。

主人公介绍

从目前得到的情报来看，本作的主人公至少有4名。也就是说，一个故事将从复数主人公的视角进行体验，这也是本系列初次采用的系统。而且游戏中有些谜题，必须要两名主人公配合才能解开。目前已知的主人公是香山诚一，其他的主人公也一定出自游戏中的主要角色。我们将在这里向玩家介绍本作的8个主要人物，希望能对玩家进一步了解本作，起到一定帮助。



→下一个主人公将是谁呢？



失岛透 游戏前两作的主人公。和真理在同一所大学就读的大学生，与真理既是同学又是知心朋友。

小林真理 和透是在校的大学同学。由于经营温泉滑雪场，邀请透来度假，却发生了前作的恐怖事件。

久保田俊夫 过去住在滑雪场靠打工生活的青年，非常喜欢体育。性格是想到就做的行动派，生活没有规律。



渡濑可奈子 虽然外表美丽，但性格却十分不好相处。与启子曾是同事也是知心朋友。本作中是美树本的助手。



北野启子 可奈子以前的同事及知心朋友。虽然体型和性格都与可奈子正好相反，但是两人却很合得来。

船长 前作中曾经驾船带领大家来到三日月岛。不知道什么原因，对三日月岛的神秘事情知道比较详细。

美树本洋介 男性自由摄影家。喜欢帮助人，善于与人相处，即使对素不相识的人，也会真心地给予帮助。

身处于乱世的刺客人生
次世代主机的精彩演绎

ASSASSIN'S CREED

《刺客信条》的开发者就是当年制作出《波斯王子（Prince of Persia）》的制作小组。游戏预计于2007年在PS3平台上发售，根据Ubi的消息，本作还将在PC上发行。游戏剧本的作者Corey May称，《刺客信条》除了将带给玩家们梦幻般的画面，还有真正的次世代游戏体验。《刺客信条》将采用新颖的游戏方式，同时结合了引人入胜的故事情节，再加上PS3强大的机能支持，必将呈现给玩家一幅精彩纷承的画面。Ubi蒙特利尔工作室总裁Yannis Mallat表示："《刺客信条》将带给玩家至今为止从未体验过的全新感觉。深刻的主题和精彩的剧情必定会深深地吸引玩家，就如同经典电影或小说一样让人难以忘怀。"

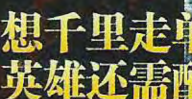
为接近刺杀目标 飞檐走壁无所不在



←如果觉得熙熙攘攘的人流让你施展不开，那么换条路走是个不错的选择，只要墙上有两英寸宽的突出物，你就能借着爬上屋顶，继续靠近目标。

→游戏中还有如图中类似骑马的场面，而传统的生命值系统被一个信心值所代替。你要是突然拔剑或者攻击某个无辜的家伙，众人会纷纷四散逃命。

想千里走单骑 英雄还需配宝马





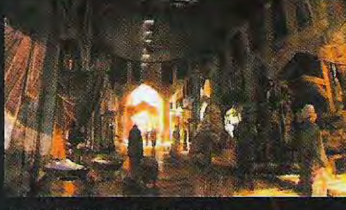
←Altair躲在角落里不动声色地观察着目标，要穿过人群靠近目标，你可以选择是粗暴的将人群推到一边，或者是轻轻地把手扶在别人肩上挤过去。

穿越重重人群靠近 这个杀手不太冷？



←《刺客信条》中，整个游戏的世界包括三座城市，两个王国以及一些城堡。

↓游戏里特意设置的绳子梯子这些东西都将被更灵活、更自由的物品和场景所代替。



↑PS3对静态画面的出色演绎。



周旋于十字军和他的敌人之间

《刺客信条》系列游戏第一部的时间背景将被设定在公元1191年，第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家在游戏中将扮演刺客集团的主要人物Altair，担负起改变整个历史以及拯救无数人命运的重大使命。游戏的具体情节目前还是个未知数。游戏中按照设想，存在于众多NPC之间的是一张复杂的人际关系网，你做出的不同决定，在将来都会产生相应的后果。单纯的爬墙上树是杀不了人的，要完成任务你或多或少的要和NPC们发生联系，虽然有的时候这代表你为了逃命而不得不打开杀戒。要是你觉得割断别人的喉咙过于残忍，你还有更文明的办法解决问题。今后还会有更多途径取得NPC的信任，NPC会根据情况的不同做出适当反应。

PS3	本刊译名：刺客信条				RP
	UBISOFT	价格未定	发售日未定		
动作	BD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定	



Xbox360《NBA2K7》出展E3，从演示上看，人物动作非常流畅，比2K6提升不少。以下是几个改进点：提升的画面素质、动作大幅改进，并增加大量球员独有动作、不再用过场特写的形式描述场上花絮，改进攻防守操作。

X360	本刊译名：NBA2K7				RP
	2K Sports	价格未定	发售日未定		
体育	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定	

打造出无与伦比的效果 新主机的出色画面



本作对比系列上部作品改进很大。提升画面素质，最明显的是球场的灯光，整个光影效果大大提升，出色的流汗效果甚至有些夸张；动作大幅改进，并增加大量球员独有动作。球员的动作不再是一个模子刻出来的，三招两式你就能立马辨认出自己喜爱的球星；不再用过场特写的形式描述场上花絮，完全实时体现。暂停时一边更换球员布置战术，一边拉拉队上场表演，吉祥物互动，完全同时进行。比赛中替换球员时，球员会先走到计分台前等待换人……同时游戏中改进了进攻防守操作，全新的持球假动作和篮下单打系统。以及进一步完善的抢断系统都为玩家们创造了一个前所未有的出色竞技平台。



→活塞队汉密尔顿的防护面具几乎成为了他的标志性物品，玩家们请观赏在画面全面进化之后他面具的表现。

除华丽画面以外的其他进化

从画面上看，2K7已经比前作2K6有了不少提高，尤其是在动作方面。在2K6中暴露的灌篮、假动作等问题得到了很大改善。现在你可以看到球员们有着正确的节奏，出色的步伐，或者在进攻过程中出现的磕磕绊绊。游戏内容方面，经典的VIP系统、经营模式、投篮操作都将保留并得以改进。其它一些内容中，包括一个全新的街球模式，以及一种新增加的传球方式：击地传球。另一个值得称赞的地方就是2K7会让玩家们感觉置身于赛场之中，玩家能够忘记原来那些呆板的换人选择，现在你可以直接从替补席上选择替换队员。你甚至可以看到球员从替补席起身，接着坐在记分台前等候上场的画面。这正是2K Sports努力的方向：不仅仅是投篮，而是把完全个性化的球员带入游戏。对于广大篮球游戏玩家来说，本作绝对不会是平庸乏味的一作。

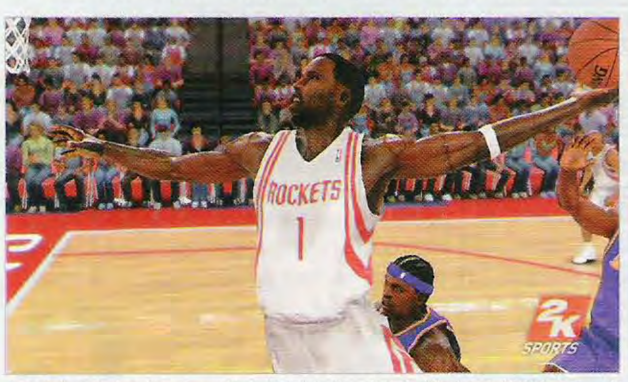


←奥尼尔在篮球爱好者中可谓是鼎鼎大名。次世代主机的画面处理能力如他的技术一般出色。

精彩的全新 著名球星特有动作

→姚明在有对方球员防守的情况下强行上篮，游戏画面的演绎与真实比赛的重放如出一辙。

←在NBA2K7中加入了大量球员的特有动作，淋漓尽致地彰显了每个球员的独特个性。



↑麦克格雷迪在火箭队的一次快攻中准备扣篮，对方的防守球员只能望球兴叹。背景画面中的现场观众仍然呆若木鸡，难道这是火箭队的客场比赛？

[点评人:猴子]





格斗之王 大蛇篇

想当初这些游戏在街机和32位主机平台上可是炙手可热的大作，这种一年一度的快乐对于街机仔们来说真是可遇不可求的。从95到97，格斗之王这个系列逐渐成熟起来，并且形成了与CAPCOM系格斗游戏截然不同的独立风格。遗憾的是，这部游戏只收录了街机版的部分，家用机版的许多内容都没有采用。没办法，这就是SNKPLAYMORE在PS2上开发一个的官方模拟器。

PS2	游戏原名：The King of Fighters オロチ编				CERO 全年龄
	SNKPLAYMORE	5040日元	2006.04.27		
格斗对战	DVD-ROM	日版	1人	58KB	

经典的格斗游戏再度回归 投入度满点！PS2上的官方NEO模拟器 有些不厚道！

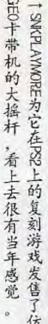
虽然PS3推出在即，但是PS2主机上游戏发售的速度并没有减缓。4月底的游戏发售浪潮可谓声势浩大，并不逊于3月份FF12发售之时。除了WE10、大神这些巨作之外，有很多作品并没有得到太多的关注。然而这部《KOF大蛇篇》是笔者非提不可的。这是SNK借着PLAYMORE的躯壳还魂之后，为数不多的能够谈得上让一部分人满意的作品之一。继前段时间的KOF 94 Re-bout和《月华之剑士1·2》之后，SNKPLAYMORE按照"既定方针"，又将KOF系列中最重要的三部作品合在一起，推出了这个支持网络对战的版本。

《格斗之王 大蛇篇》收集了KOF95、96、97三部作品，这三作是继94之后推出的以"大蛇一族"为主要剧情的三步曲，从95这一代开始，许多玩家接触并喜欢上了这个系列。而96和97的评价则一部高过一部。时至今日，KOF97仍然被认为是系列最优秀的作品，在日本、中国和其他国家拥有一大批fans。尽管创造这一系列的SNK早已经物是人非，但是今天能够在PS2上玩到这个游戏，我们还是要欣喜的。

在喜爱KOF系列的玩家看来，这部游戏算的上是"完全移植"的作品了。本作的单机游戏模式完全照搬了NEO GEO家用机的设定，假如在游戏开始前对设定不做任何更改的话，那么游戏的画面和音乐都和街机版完全相同。好在SNKPLAYMORE对游戏的画面和声音进行了修正，玩家可以通过OPTION的调节，将游戏画面变得柔和，或者将游戏的音乐调成NEOGEO CD版的音乐（过去SS和PS上用的也是这样的音乐），这样的移植不能够称为厚道（与去年94移植的情况相比，本作真是简陋到极点），如果你以前没有接触KOF系列游戏，又看惯了PS2上华丽格斗的画面，那你肯定会质疑，SNK这么做和骗钱有什么区别，难怪当初这家公司会倒台，现在看来，所谓的SNKPLAYMORE仍然是一点出息都没有。

的确，与90年代中后期的SNK相比，现在这家公司的所作所为，以及它在玩家心目中的地位，是远远赶不上了。盗版街机的冲击，NEOGEO64基板推广的失败，NEOGEO Pocket被GB和GBA挤进无限亏损的深渊，这些错误的决策和失败的市场操作使得SNK从如日中天的辉煌一下落入低谷，操作者用SNK假破产的方式躲过了债务危机，但是以前许多优秀的作品在PLAYMORE的开发之下，改换了以前的容貌。KOF在2001年以后变成了什么样子，就不需笔者赘述了吧，看着自己心爱的游戏变成这个模样，个中滋味如何，也只有众fans自己心里明白了。





↑SNKPLAYMORE为它在PS2上的复刻游戏发售了仿NEO GEO卡带机的大摇杆，看上去很有当年感觉。

另外，日本本土街机游戏的衰败和萎缩也是KOF系列失宠的原因之一。游戏界软硬件技术的发展可谓日新月异，现在每隔两三年都会有新的主机问世，街机基板的更新换代也如同家常便饭一般。而SNK这10多年来一直使用同一个双16位基板，别说新玩家们觉得难以接受，老玩家们都会觉得郁闷的。当初容量上限为330MEGA的基板在后来已经被撑到了六七百，即使开发人员再努力，一个固步自封的硬件系统在过时多年之后，也难有很大的作为。至于这一点，所有做游戏和玩游戏的人都应该明白，怎么SNK就不明白呢?

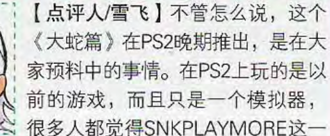
另外就国内环境而言，KOF这个系列在97—99年的时候是很火的，但是从2000年开始，街机业逐渐衰落，年轻的玩家们被PC吸引，众多的网吧顶替了街机厅的位置，很多地方没有了街机，电脑房和网络游戏成了孩子们寻找精神食粮的地方。就这样，学龄少年们的心灵依然被"毒害"，关心孩子们成长的老师家长们依然很无奈。然而更加让人无奈的是，残存不多的游戏厅的基板依然是盗字当头，而且一些经过修改的版本泛滥成灾，致使以前正经的基板（不一定是正版，但是起码应该是和正版内容一样的基板）倒不好找了。许多新玩家甚至以为街机版的97可以直接使用大蛇，这在许多热爱这个系列的老玩家看来，真不知道是可笑还是可悲的事情。

到了128位主机的时代，2D格斗游戏依然保持低迷的势头。除了像GGXX、街霸3.3等少数优秀的作品之外，很少有格斗游戏能够让大家眼前一亮。原创的格斗游戏甚至不如一些由动漫作品改编的格斗游戏引人注目，对于当初"献身"于格斗的热血玩家而言，这样的局面真得很让他们难堪。因此，虽然SNK推出的这个"大蛇篇"既不厚道又没有什么创意，但是对喜欢这个游戏的玩家来说，这样的游戏已经够玩了。所以说，以"不求有功，但求无过"的眼光来审视SNKPLAYMORE，这个游戏还是可以接受的。

《电子游戏软件》在KOF诞生之初就很关注这个游戏，从96这一代开始，我们的杂志对这个系列的每一作都进行了很详细的解说和格斗技巧研究的登载，这之中当然包括很多KOF爱好者的支持，现在回想起来，我们在为这个游戏上投入的热情，不能只用一个"多"字来形容。严格地说，这部作品的纪念意义远大于它的商业意义。也许你对于今日SNK的没落十分不屑，但是你不应该鄙视这些优秀的游戏。它们曾经辉煌过，在许多人的心中，这些游戏能够登上PS2的主机，尽管显得简陋了些，但是起码也算是圆了众多玩家的一个梦吧。

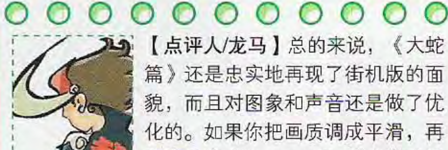
A





【点评人/雪飞】不管怎么说，这个《大蛇篇》在PS2晚期推出，是在大家预料中的事情。在PS2上玩的是以前的游戏，而且只是一个模拟器，很多人都觉得SNKPLAYMORE这一手做得太不厚道了。看看最近CAPCOM的合集，有原版游戏有隐藏要素有练习模式，可是这个大蛇篇除了街机模式之外就什么都没有了，从这一点上说，它还不如以前PS移植的一些版本。如果不是看在可以上网对战的份儿上，这部游戏基本上可以被放起来了。人家非官方的模拟器做得都比这用心，怎么这个官方出品拿来卖钱的作品还这么不完善？很多人都不会满意的，包括日本的玩家在内。

B



【点评人/龙马】总的来说，《大蛇篇》还是忠实地再现了街机版的面貌，而且对图象和声音还是做了优化的。如果你把画质调成平滑，再把音乐换成"Arranged"，这个游戏还是可以被接受的。说实话，许多玩家毕竟是玩着KOF成长起来的，在他们心目中，大蛇篇代表了一个时代。如果只抱着怀旧的心情去尝试的话，本作还是一部说得过去的作品。在拿到游戏之后，小编们围着PS2疯狂厮杀了两个钟头。虽然当初那种热血的感觉是不容易找回来了，但是至少大家没有太过失望。能够在这个时代玩到这样的游戏，我们这些老玩家应该抱着一种感恩的态度才对。

C



【点评人/荇菜】怎么说呢，我对于这么个游戏并没有什么太高的评价。经典游戏也好，代表一个时代也好，但是这样的合集在当今怀旧游戏满天飞的大局势下，只不过是沧海一粟而已，在波涛汹涌的游戏大潮中为这么一颗小米粒感动，我认为还不太至于如此。都说怀旧是种风尚，但是眼睛只看后不看前的话，走路是要栽跟头的。SNK的这些宝贵遗产虽然很有价值，但是PLAYMORE只靠这些老本过日子是不行的。再说了，以前移植的94不是挺好的么，为什么95、96、97就不能做成这样了，这是制作一个态度的问题。"不能"与"不为"的区别，就体现在这里。

C

本作可以利用网络的通信机能与其他玩家进行对战，于来自不同地方的"打手"们一决高下。

【点评人:大怪】





格斗之王 极限冲击2

如果当年SNK的64位基板上诞生的作品能都如这款游戏一样的素质，相信SNK也不会在之后落得如此狼狈（笑），这款作品虽然只在家用平台上登场，但表现出的效果却决不逊色于街机同类作品的素质。除了爽快的连携技巧与表现夸张的技巧之外，作品还将KOF原人气角色的造型进行了重新的塑造，是将格斗要素和家用软件商业要素平行表现的优秀作品。

PS2	游戏原名：KOF MAXIMUM IMPACT 2				CERO 15
	SNKPLAYMORE	7140日元	2006.04.27		
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	128KB	

将2D操作与3D渲染结合的梦幻格斗！格斗之王系列在家用平台的重新演绎，

格斗游戏接触时间比较长的玩家一般都会对2D操作架构，3D画面渲染的格斗作品抱有偏见（SFEX系列除外）。特别是SNK会社的同类型作品，早期的侍魂—阿斯拉斩魔传，3D饿狼传说的市场惨败似乎标志了SNK会社3D渲染作品的整体素质，所以当这款KOF极限冲击2宣布推出时，我便很自然地下了"定是败笔"的妄语。更由于游戏本身并不推向街机平台，大怪本身比较固执的街机情怀发作，于是便对本作更没有什么好印象，只等推出后好好找找毛病贬低贬低了。可笑的是，如今作品发售后是好评如潮，没有触摸之前我还以为这是本国KOF文化作祟，定是铁杆玩家炒作的结果。而当自己真正开始投入操作后，发现自己之前的预言是那么可笑，游戏本身的素质之出色让我惊诧之极！无论是商业角度上的包装或是专业格斗作品的合理性与操作感，本作都绝为上乘之作。如今当着同事们对我的嘲笑我也只当是自己武断之后所应尝的苦果，但却更为自己发现了新大陆而感到兴奋，SNKPLAYMORE果然是复苏了，一款家用格斗作品能制作到这样的高度，在家用软件群中也绝为异作！

游戏首先将KOF世界观进行了细致化的重新叙述，不仅将原有人气角色的个性塑造到位，还将新世界观中叙述的几位新人包装的亮丽出彩。进入游戏后，首先便将享受到SNKPLAYMORE为本作精心制作的约10分钟左右的开场动画，CG效果极为细腻，并用明星串演的方式将几大人气阵营中的角色一一串联，剧情编排之紧凑，角色动作与特殊效果渲染之火爆为作品本身增色不少。进入游戏后，可选择模式比较简练，沿承了SNK格斗作品家用版的一贯操作模式特点，精炼且实用。实际上这款作品我们大多也只选择剧情模式、练习模式、组队战与个人战这四项而已，本作对于这四项模式都设计得非常人性化，上下步骤的调整与随时可以退出或进行键位调整的设计令人感到了家用格斗作品模式中独特的可调性。进入选人截面后，笔者感受到了游戏利用3D渲染效果所进行的角色重塑。各个知名角色不仅在优秀的3D造型下显得个性更为突出，还为这些格斗明星们设计了全新的第二套造型与服饰。类似摔投的王者克拉克，第一身造型比较贴近传统风格，但明显将服饰制作的更为宽阔，显得角色更富力量感，第二套造型干脆就将克拉克塑造成了外表裸露，突出肌肉质感的筋肉男，虽然变化过于巨大，但却完全符合角色本身的特点与气质。而对于人气女性角色的塑造本作就更为大胆，不知火舞的新造型笔者暂且不说（造型略为浮华），就说传统造型的3D化就足以让这位格斗小天后更为妩媚性感，弄得大怪都无法拒绝，坚持选用了一阵……（不好意思，丢人了）。除了两套造型之外，游戏还对应每个造型附上多达 8 种不同的渲染色彩（包括隐藏色彩），突出了角色造型的多样性。进入游戏操作后，笔者才感受到这款家用格斗作品的用心之处，甚至可以说本作是笔者所接触过的格斗作品中，将3D渲染与2D操作架构融合得最为成熟的作品。游戏中不仅突出了立体感的特有操作连携与场地受身滚动，更表现出了传统2D技巧输入与移动操作的简便。由于是3D场景，所以游戏中对于固定受身的设计与滚动躲避都显得更为真实，虽然效果与2D系列的滚动躲避效果大致相同，但倒地瞬间的受身输入点要求更为严谨，输入难度相对有所提升。在技巧输入方面，除了传统2D技巧输入环节之外，游戏还专门为了突出游戏的3D质感投入了大量的角色专有目押连锁技巧，类似不知火舞的2HK—2HP，2LK—LK—HPX N克拉克的6LK—LK—LK，LP—HP—46HP—46HP等等多目连携非常之多，且大多可以代入到浮空与技巧抵消中形成威力绝大，效果极端华丽的特有连续技。比如不知火可以形成2HK—2HP（浮空）—22LPORHP，克拉克也可以在确认命中后形成6LK—LK—LK—236236P这样的向上连携，且操作感非常流畅，完全没有以往同类型格斗游戏的操作僵硬感。普通输入技巧与连锁技巧的结合输入与抵消融合让这款格斗作品的操作更富有创造性，玩家能



←完全打破了我们对传统2DKOF系列的画面印象，技巧表现夸张之极。

够完全享受到操作抵消的爽快。本作也很好地将连锁技巧与传统技巧的平衡性进行了调整，一般破防御段择类的连锁技巧破绽都比较大，大多必须依靠目押输入段目与中间抵消传统技巧完璧收尾相配合。并且在对战中大多牵制战都需要依靠基础攻击与传统技巧来完成，所以无论破防连携或是攻防战中，传统技与连锁目押技巧都是相辅相成，彼此不可分割。游戏中对于技巧的属性判定方面也用心制作，没有出现特别强硬的非确定技巧，技巧的有责或无责属性都安排的非常得当，突出了整个作品良好的平衡性。这里特别说明一下背投系技巧，由于属于3D渲染作品，所以指令投在这里无法命中下蹲的对手，所以背投技则大多应用在连携与确反中，突出了3D化的操作特点。在操作系统中，"裁"键的诞生也算是一个不大不小的发明，虽然这个键的作用不可能如同SF3.3的BLOCKING一样显著，但在快节奏，多段连锁进攻较多的极限冲击2中，这个防御反击系统的出现让游戏的攻防更趋于平衡，更平均了力量型角色与速度型角色的实力。由于是家用平台游戏，作品拥有丰富的挑战模式与隐藏服饰获取。可以脱离激烈的对战让玩家享受到如同动作游戏一般的轻松闯关，这也算是本作独有的亮点吧。

游戏虽然优点不少，但对于打击感方面仍然没有逃脱同类型作品略为僵硬的弊端，无论是基础打击或是技巧打击打击到对手身上都如同打击到钢铁上一样，质感过于刚硬。并且有些连锁进攻性能过于强横，希望下部系列作品能够改善。

B



【点评人/北斗】估计没有多少玩家对这个系列抱以希望，笔者本来也觉得只在家用机平台推出的这款作品必然是华而不实的作品。令人奇怪的是，格斗爱好者大怪在接触之后非但没有说本作的缺点，反而给予了不少正面评价，并劝说鄙人投入一下。真正操作后果然对这款作品扭转了看法。客观地说这款作品虽然还存在一些问题，但绝对是一款3D表现2D操作架构类格斗游戏中的精品。除了抵消操作设计的自由度很高，操作感非常爽快之外，游戏中对于角色的造型也让人大开眼界，每个角色两种造型设计，多款搭配颜色让这些SNK格斗明星们更为耀眼。

B



【点评人/小沛】无数2D格斗游戏在转变为3D之后都鲜有成功的范例，像以前的《侍魂》、《饿狼传说》等。而《格斗之王 极限冲击》也是问题非常多，首先是过于注重普通连续技，然后就是倒地的追加太霸道。本次的2代在这些问题上改进了不少，虽然普通连续技的数量大大增加，但一般必杀技的作用得到了重视，至于倒地追加的威力也削弱了一些，但还是略感不足。新加的人物"蝴蝶"确实很强，其招式的设计就是按照3D版的需要而定的，所以在对战时可能有失公平性，好在她是个女性，攻击力上不是很强。最后说一句：本作的画面比前作略有提高。

B



【点评人/雪飞】2D对战游戏逐渐已经淡出大部分人的视线，除了罪恶装备系列这一枝独秀外，几乎没有什么经典的新作品值得拿出来说。如果说《街头霸王》系列还有登峰造极的III代3次冲击的话，那《格斗之王》实在没有什么可拿得出来的新玩意儿了。经历了《格斗之王98》的巅峰后，后面的作品感觉是一代不如一代。新的NW系列虽然勉强能玩，但对比多年前的《98》真是谈不上进步；而3D版MI系列，1代糟糕的手感与判定都不堪入目，实在令人失望。我本来是不抱希望去接触这次的2代的，但却意外地感到本作在前代的致命伤方面作出了比较大的进步。



游戏肯定是做的不错，但对战中这款作品的画面表现太过热闹，打起来惊天地，泣鬼神，不是我很喜欢的风格……

【点评人:小沛】





新超级马里奥兄弟

现在只要不是年龄太小，哪个玩家没有玩过“超级马里奥”？现在该系列的最新掌机作品发售了，作为任天堂的招牌游戏，本作的素质绝对可以称得上是掌机上原创的巅峰作品。本作虽然是3D的，但游戏的方式还是比较传统的2D横向卷轴。大家玩这款游戏时所能感受到的，不只是新作的魅力，还有往昔游戏的美好回忆。

NDS	游戏原名：New Super Mario Bros.			
	任天堂	39.99美元	2006.5.15	
动作冒险	卡带	美版	1-2人	256MB

系列走过21年的最新原创力作！介于革新与传统之间的经典收藏！

“新超级马里奥兄弟”这个名字中的“新”字很耐人寻味，起初听说的时候有过两个怀疑。首先是担心游戏照搬过去的传统游戏模式，不过是画面的加强，于是在旧名字前缀了一个新字。第二就是担心游戏过分求“新”，失去了本来的感觉。到后来游戏的介绍越来越多时，自己仍不敢确定这款作品究竟会有怎样的表现。直到真正拿到这款游戏时才抛弃了那些不必要的担心，本作的“新”体现在许多方面，而游戏的方式则基本上是保持了系列传统的2D卷轴动作类，任天堂的水平不容置疑！当你在进行游戏时，脑海里过去的记忆会让你觉得这款游戏非常亲切熟悉，现在这种类似2D的闯关类游戏越来越少，这款《新超级马里奥兄弟》就越发显得珍贵，而且对于喜欢该系列的玩家来说，这样的创新程度是可以接受的。

一如从前，这一作的故事超级简单：卷入一个事件，然后设法解脱。大体就是小库巴绑架了公主，而马里奥要第N次踏上拯救的冒险旅途，一路上继续在敌人的头上踩来踩去。这个游戏一共有八个“世界”，也就是八大关，而每一个世界中除了主要路线外，还有其他的分支，如果你只想迅速通关的话，一般只要打六小关就可以通过一个世界了。不过相信对待这样的一款好游戏，任何一个玩家都不会只想迅速通关就算了，而这样一来，玩家不但要努力去开启其他分支，就连普通的小关卡也要反复打上几遍，因为游戏中实在是有太多隐藏要素了，你是不可能忍心放弃这些发掘的乐趣的。所以还是准备好用上几天的时间去把里面所有的秘密都揭开吧。

本作的关卡设计依然非常丰富，地上、地下的场景当然是必不可少的，另外还包括海里、冰原、沙漠以及部分强制卷轴的关卡等。这些场景大部分在以往的系列中出现过，而这次经过多边形的重新包装，感觉自然是大不一样了，而且虽然是似曾相识，但新鲜感却丝毫没有受到影响。

关卡的设计是本作的一大亮点，其实以前的每一作都是很经典的，每一个机关、谜题，甚至敌人的位置都是精心安排的，大家可以尝试最速通关。也就是说，同样是一款游戏，玩法可以你自己选。仔细搜索地图的每一个角落会不断有惊喜发现，而如果你一路按着加速跑通关的话，你也会发现关卡的设计是非常用心的，那种一路狂奔的爽快感也是很多游戏所无法实现的。而更让你感动的是，马里奥的动作指令并不很复杂，就像原来FC的第一代一样，用两个按钮就可以完成所有的动作了，如跑、跳、滑行等。另外，本作中也部分借鉴了N64上的设定，例如跳到墙面上然后踢墙反弹跳等，一切都是那么简单上手。不过也不是说游戏因此就非常简单，许多隐藏要素都需要你对操作极其熟练才有可能打开。

马里奥系列在以前被一些中国玩家称为“采蘑菇”，而这次的蘑菇可更恐怖了！超大的蘑菇可以让马里奥变得体型异常巨大，几乎占居了一半屏幕，而且破坏力惊人，连水管都能踢断。这也是本作最令人兴奋的设定，当你可以变身的时候，你会发现自己瞬间被破坏欲所征服，一路横冲直撞，甚至连隐藏地点的入口都被破坏掉了。而这次新加入的蓝龟壳则可以让马里奥成为水中的运动健将，以及在陆地上具备特殊的攻击手段。要说这些新增的要素，一时还真不知道先说哪个，反正游戏中到处都有让你激动的兴奋点。大家还是自己发掘吧。



↑游戏中的场景虽然非常华丽，但我们从中基本都能发现最初一代作品的影子，因此怀旧感十足。

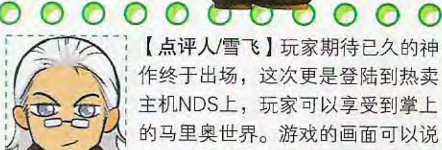
但话说回来了，游戏有趣是有趣，可就是流程太短了。无数的小关卡看起来好像非常漫长，但实际玩的时候会发现通过一个小关也就是几分钟的事，最费时间的就是反复去探索关卡中的隐藏要素。这一点是比较容易让人产生厌烦感的，因为有些时候原本简简单单的一个小关卡，可能会花费你将近半小时时间去琢磨到底隐藏的东西在哪里？可能是小沛比较笨吧，这样的情况已经遇到不只一次了，好在我对该系列的热衷程度比较高，否则恐怕很容易就泄气了。

对于游戏的内容方面，最后值得说的就是双人协作和那些小游戏了。双人协作在任何游戏中都比单人游戏要好玩，本作更不例外，原本很困难的机关在两个人的努力下变得轻而易举，原本不可能进入的通道也可以通过了。反正很好玩，究竟怎么好玩已经没法形容了，大家原谅。而那些小游戏，部分是《马里奥64DS》里面的，还有不少新增的，虽然是鸡肋，但在闲暇时也值得玩玩。

在玩这款游戏时，不可避免的就是“怀旧”。终归游戏中有太多过去的东西了，包括背景音乐和部分音效，都是原样照搬。当然，新的也有，不然你可能就会开始怀疑这是一个单纯画面加强的复刻版了。说实话，音乐在游戏中的作用是非常重要的，当你听着那些熟悉的旋律时，游戏的过程也会变得更加愉快。也许是老玩家才会有这种感觉吧。

既能够勾起往昔游戏时的美好回忆，又能为该系列的未来带来希望，《新超级马里奥兄弟》可称得上是掌机上起承转合的一作，新要素的不断加入使马里奥系列拥有了更为丰富的游戏性，更使经典得以延续。如果你还在为不知道玩什么DS游戏而发愁的话，不要再考虑了，这个游戏如果错过了，你一定会后悔的。

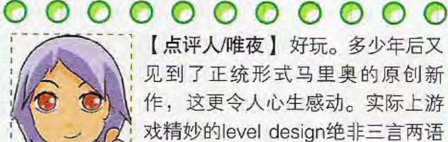
A



【点评人/雪飞】玩家期待已久的神作终于出场，这次更是登陆到热卖主机NDS上，玩家可以享受到掌上的马里奥世界。游戏的画面可以说是细致精美，场景清新活泼充分体现出了马里奥的特色，无论新老玩家都会被这款游戏打动，尤其是熟悉系列的老玩家，则更会深陷其中乐而不疲。游戏的难度适中，只要不是对闯关游戏极度苦恼的玩家便可以在这里感受到快乐。本作在触摸笔的使用和下屏的利用方面略显不足，不过这也许是为了保证马里奥特色的精心设计吧。大量的小游戏更为本作添色不少，用最轻松简单的游戏方式便让玩家享受到无穷的欢乐。

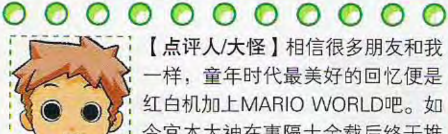


A



【点评人/唯夜】好玩。多少年后又见到了正统形式马里奥的原创新作，这更令人心生感动。实际上游戏精妙的level design绝非三言两语可以说清的，而是需要自己投入地去体会。作品非常体贴地降低了普通流程中的难度，而大幅增加了分支路线和隐藏要素，这样就使得更多人可以很开心地享受探索的乐趣。活用“能力储备”的设定，玩家就可以在以前的关卡中进入原本无法通行的区域，或者得到原本无法入手的物品。有控制地引入这样一些要素既可以合理地增加玩家的策略性考虑，而同时又无碍作品在平台ACT方面给我们带来的纯粹的动作乐趣。

A



【点评人/大怪】相信很多朋友和我一样，童年时代最美好的回忆便是红白机加上MARIO WORLD吧。如今宫本大神在事隔十余载后终于推出了传统MARIO系列的续作，认真把玩后那种怀旧的操作感让笔者十分感动。游戏背景以及活动单位都为3D渲染，但横向移动与跳跃操作感仍然继承传统。在保留原系列经典道具之外，新添加的巨人化道具与极限缩小道具都充满创意，其中极限缩小道具虽然让MARIO不再具备攻击能力，但却获得惊人的跳跃与移动能力，并能够进入特别的隐藏场景。通信对战更可以实现兄弟道具争夺战，迷你游戏也十分丰富，堪称完美的动作游戏。

A

好游戏要配合好心情，虽然游戏中的隐藏要素多到很烦，但慢慢发掘也是种乐趣。

【点评人:荇菜】





杀手47·血腥报酬

锃亮的光头，犀利得足以杀人的眼神，后脑勺上还有一个“条形码”，这就是著名的克隆杀手47号。在这款游戏中，你将体验到关于黑暗世界中顶尖杀手的生活。你所要面对的问题不仅仅是如何扭断敌人的脖子，更要考虑到如何消灭一切你曾经存在于这个世界上的证据。也许玩过这款游戏之后，你能得到的最大心得就是“人怕出名”。

PS2	游戏原名：Hitman·Bloody Money			
	EIDOS	49.99美元	2006.05.30	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	2199KB

MATURE 17+ M

名字是给朋友使用的，所以我不需要！

你的目标是一个罪大恶极的黑帮头目，现在他正在自己戒备森严的别墅里休息。大约有三十个喽啰守卫在别墅中，你打算怎么办？抄起一把冲锋枪从正门杀进去，干掉出现在你面前所有的人，让别墅血流成河？还是打晕一个保洁工人，换上他的衣服，蒙混过关进入别墅，找到目标并且用钢丝勒断他的脖子？甚至你也可以从一个没有任何人注意到的角落爬上屋顶，在吊灯上安放一枚微型炸弹，然后等你的目标经过吊灯下面的时候引爆炸弹，让他被吊灯砸死，使每个人都以为这只是一场意外而不是暗杀？也许第一种办法更加刺激，但别忘了，你现在扮演的是一个杀手，一个刺客，一个不为人知的鬼魂，而不是一个嗜血的暴徒。

从这个意义上来讲，“名声”无疑是《杀手47：血腥报酬》中最为引人注目的新增系统之一。如同我们所了解的那样，在很多欧美风格的游戏中，“自由度”都是一个非常重要的要素，本作也同样如此。就像本文的开头形容的那样，想要达成任务目标，你可以选择的道路绝对不止一条。但是，除了各种方法本身的难易程度有区别之外，它们所造成的不同后果也使得你在选择行动方案时不得不三思而后行。任何的不慎都会造成你的“名声”有所增长，例如留下了目击证人、杀人时发出了太大的响动被周围的人听到、在某一个地方停留的时间过长以至于附近的人都对你留下了深刻的印象、杀人手段过于直接而导致你很容易被人辨认出来，等等。而在杀手世界中，名声太高显然不是一件好事情。如果你太过著名，人们可能一见到你的面孔就会惊慌失措，而警察更加会时刻盯紧你的身影——说实话，在游戏中47号那副尊容，如果不万事小心的话，想不被人注意到还真是颇有难度！一个有意思的细节是每关结束之后都会有一则“新闻播报”，报纸上会对刚刚发生的这起杀人事件作出报道。如果你能够完美地隐藏自己的踪迹，报纸上会用“神秘的阴影”称呼你，字里行间也充满了猜疑和惊恐，似乎是在战战兢兢地猜测这个杀人从来不留痕迹的杀手到底是何方神圣。而如果你留下了太多的证据，不但报纸上会用不屑的口气称你为“暴徒”、“凶手”，甚至你的照片也会见诸报端，这使得你接下来的任务势必会遇到不小的麻烦，甚至可能在你真正开始着手实施行动之前就已经被警察发现并且遭到围捕了！尽管游戏中也提供了“贿赂”这种手段来降低你的名声，但是那少不了要花一笔不菲的费用。更重要的是，靠这种低劣的手段来达成目标，怎么配得上“顶尖杀手”的这个名头呢？

除了“名声”系统这个新增的要素之外，《杀手47：血腥报酬》在整体上保持了系列一贯的风格。游戏的故事剧本编写仍然维持了较高的水平，玩家们在其中体验的不仅仅是正义与邪恶的较量或者杀手的血腥任务那么简单，而对于47号这个角色的性格发掘、整个故事背后隐藏的内幕表现等等方面都具有一定的深度。对于一个以动作冒险为主要内容的游戏来说，这样的剧本称得上是颇为优秀了。关卡设计也具有较高的水准，每个关卡所表现的手法各不相同，需要玩家耗费一定的脑力来思考攻关方法，而不是千篇一律，让人很快产生枯燥的感觉。不过，在保持了这些优点的同时，一些缺点却也仍然让人感觉如同芒刺在背。

首先是一个几乎已经被说滥了的问题：视角。《杀手47：血腥报酬》所采用的又是一种最简单同时也最不负责任的视角控制方式：完全交由玩家手动控制，游戏本身对其不做任何调整。这意味着你在转身的同时，也要一边控制右摇杆将视角调整到相应的角度，否则你根本无法看到周围的情况。好在游戏的节奏并不算太快，大多数情况下不至于让人手忙脚乱到无暇调整视角的程度，所以只要习惯了游戏操作之后也还不算太过别扭。不过，游戏制作技术发展到今天，仍然采用这种原始的视角调整方式，让人不由得对制作者的诚意有所保留。

我们一直在重复的一个观点是“游戏是给人玩的，不是用来玩人的”。游戏是一个互动的娱乐，而游戏制作者应该尽量考虑到互动界面的人性化问题。作为一个以潜入、暗杀为主题的游戏来讲，它必须让玩家感觉到“我的选择是对的，我完美地完成了这个任务”才能算是成功。为了做到这一点，它必须对玩家做出一些提示，让玩家通过逐步的观察、推理来构思一个完美的行动计划。当然，这种提示的设置方式必须巧妙，不能太过直白。如果直接对玩家作出“去休息室的饮料中下毒，然后躲在衣柜里伺机逃离”这样的指示，那这个游戏也就失去了意义。但如果能够通过一些画面中的蛛丝马迹、人物对话中隐藏的信息等等方式来对玩家做出暗



↑本作的风格一如既往的阴暗，在一个个杀手任务后面所隐藏的阴谋和内幕都带给人沉重的思索。

示，那才能使玩家完成任务之后获得满足感。想法，《杀手47：血腥报酬》中所采用的却是一种“放任自流”的方式，也就是说对任务线索几乎不做任何提示。很多情况下玩家只能在地图的各个角落四处搜索，或者花上十分钟甚至更长的时间来观察敌人的行动，然后才能得到自己想要的线索。而游戏对于存盘的次数又有限制，使得玩家不得不一遍又一遍的重复尝试，这样难免让人产生“被愚弄”了的感觉。也许，这样的设定确实很符合现实世界中杀手执行任务的真实情况，但游戏毕竟不是现实！

总的说来，《杀手47：血腥报酬》在保持了系列风格的同时，也增加了一些有意思的新系统。尽管它的缺点和优点同样明显，但对于潜入、冒险类题材的爱好者来说，仍然不失为一款值得一玩的作品。





【点评人/北斗】主角是“杀手”的设定在如今的游戏业已经不算新鲜了，但是本系列才可以算是真正将杀手的特色充分进行发挥的作品。本作和前几作一样，玩家需要花费许多心思在如何暗杀目标上，可以采取的手段多种多样，通过自己的努力研究出一种新的暗杀方法也是颇有成就感的事情。做杀手的最高境界不但要能完成每一件任务，更要以不留任何痕迹的“完美暗杀”为追求，这才是本作的精华所在。这次的新作在各项系统上再次得到进化，只是画面上仍旧和系列前几作一样过于粗糙，典型的美式游戏风格，实在是有些让人难以接受。

B



【点评人/龙马】《HITMAN》系列一直是笔者比较喜欢的游戏之一。潜入和暗杀，是本作的主题。以至于玩的时候，总会有一种在玩现代版《天诛》的错觉。也许是系统过于复杂，加上PS2的机能也到了极限的原因，感觉游戏的画面较前几作没什么提高。不过本作在内容上还是非常充实，一共给玩家准备了16个任务。而且每个任务都比较复杂，不动一番脑筋恐怕很难轻易完成。所在高自由度，是本作的一大特点，使得玩家可以尽量发挥自己的暗杀风格。不过本作的颇高难度，也让笔者这样的非AVG达人经常绞尽脑汁。还望已经通关了的玩家们不要见笑。

B



【点评人/小沛】《杀手47》可以说是欧美风格的《天诛》类题材游戏了。近年来类似此类潜入－暗杀－逃逸等等这些要素的游戏大行其道，还真是应了某个人说得话。这种游戏会带给游戏玩家无与伦比的快感及很强的成就感。本人一直欲图深入研究一款类似风格的游戏，可是面对着无数此类风格的游戏就是提不起兴趣来，并不是说游戏不好，它们都很优秀……跑题了。本作在很多方面还是做出了自己独特要素了的，比如全新的“名声”系统。但是众多同类作品中的通病也在本作中充分体现，不能完全令人接受的视角、令人无语的任务线索都是令我抓狂的原因。



选择“BUY INTEL”可以花费金钱购买一些提示。不过你可以阅读之后再读取进度，这样就可以免费得到线索了！

[点评人:雪飞]





.hack//G.U. Vol.1 再诞

本作与之前的四部作品一脉相承，整个故事的连续性极强，继续让玩家可以在单机游戏中感受到网络游戏的乐趣，可以算是近期很值得一玩的优秀作品。本人最初对这一系列的作品并不是很感兴趣，但是在唯夜的强烈推荐下，认真地玩了一下这系列的作品，更感觉到正统系列作品确实不愧正统的称号，素质绝非前面那部外传可比，同时喜欢家用机和网络游戏的玩家一定不要错过本作！

PS2	游戏原名：.hack//G.U. Vol.1 再诞			
	BANDAI	7140日元	2005.05.18	CERO 全年龄
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	488KB

欢迎尝试，全新世界正在向你深情召唤！绝非幻想，一个人玩的超级网络游戏！

本作的游戏画面素质很高，精美的人设更是吸引FANS购买的一大利器。（本编辑部就有编辑是因为人设而坚持购买之前系列的正版，有兴趣的话大家可以猜猜那是谁？）本作的世界设定保持系列传统，地图名称也是由三部分组成，让老玩家一入手立刻有一种熟悉感。虽然地图场景画面看来比较粗糙，而且迷宫相对单调，但厂家处理得非常老到，用一些比较有意思的设定弥补了地图场景的不足，用三个单词组成一个地图来弥补地图迷宫的不足。游戏中的人物特色十足，出现了很多非常有意思的角色，仅用个人的人物魅力变得到了玩家的喜爱。厂商还利用游戏揭示出现在值得人们深思的问题，那就是该怎样正确对待网络游戏，这一问题更是值得我们思考。

在本作中不光要依靠战斗进入新的场所，还要使用特殊点数才能继续前进，而得到这些特殊的点数玩家必须打倒地图中的小怪物。而且打倒这些小怪物的方式极其独特，在以往的角色扮演作品中玩家无论是开宝箱取宝物，或者是打怪物都要用手，而在本作中，玩家只需要潇洒地轻轻一踹，便可以完成这些工作。游戏人物的动作不但很帅气，还让玩家感觉到自己在游戏中很有地位，不是靠看人脸色苟且偷生的小角色，而是万人之上的人中王者。虽然在跟高等级怪物战斗时，玩家会立刻发现自己有多弱小，但是在轻松"踢怪"的时候还是依然自信。在游戏中还有一些小怪物需要玩家不断地追逐才能踢到，而踢到这些小怪物后竟然可以从它们那里得到奖励，更让人感叹这个世界的怪物的特殊。打开部分宝箱，玩家要快速按指示按下按键，才能顺利得到里面的宝物，否则会损失大量体力。在角色扮演游戏中巧妙地插入大量好玩并且很简单轻松的小游戏，使整个游戏过程更为轻松自在，大大缓解了长时间玩一款游戏产生的疲劳感。

本作的战斗略显单调，基本上都是三对三的战斗，虽然有时会强行规定一人、两人出战，怪物也有时会分身，但总体来说无论是与怪战斗还是与"人"战斗，玩家只要掌握住各个击破便可取得胜利。虽然如此，但是加上连击技和特殊技以及必杀技，还是使本作的战斗很有乐趣，尤其是在突然靠近怪物后出招，还可以先制攻击。简单来说本作的战斗系统是简单轻快，操作方便但却比较单调，会让玩家产生"锻炼的苦恼"。斗技场的出现可以让玩家感觉一下与人作战的乐趣，虽然玩家玩的只是一款单机游戏，但是却能为玩家带来网络游戏那种特有的感觉，带来那种"与人斗其乐无穷"的感觉。可惜的是，在游戏中会



↑很多地图的深处都有兽神像，别忘了开启宝箱再返回。

强制玩家进行斗技，使本不喜欢与人斗的玩家不得不接受这一挑战，而且还要连续不断地取得胜利才能提高自己的排名，才能引发剧情继续游戏，不过这种利用单机游戏便能让玩家感受网络游戏的制作依然让玩家佩服厂商的制作能力。

在本作中还加入了现在流行的合成要素，不过玩家必须要使用同名称的武器才能合成，而道具和防具却不能合成。这样的设定略显鸡肋，合成后的武器并不能脱胎换骨，玩家想要变强还是需要不停地刷怪，取得高等级的武器。不过游戏对级别要求极为严格，如果不达到一定级别就不能装备那一等级的武器，因此这种合成也可以在一定程度上求到帮助玩家过关的作用。

游戏的世界观设定让人耳目一新，就算是新玩家也可以很快被吸引到其中。本作中的任务设定更是为游戏添彩不少，玩家可以根据自己的喜好选择这些任务完成，得到新的物品。玩家可以在以取得物品为目标，同时得到锻炼提高自己的整体实力。

虽然本作优点不少，但是也存在着一些小问题，至少是我这类玩家不认可的设定。比如说游戏中人物的级别设定过为严格，不但装备要求级别，而且打怪物时级别低一点就很难将敌人击败，但涨上两级以后便可以将其消灭。在游戏中取得经验值还比较难，只有在击倒高于自己等级的怪物才能获得相对较高的经验值，而打倒这些高等级的怪物则要花上很多时间，每次普通攻击只能打掉敌人的几点体力，而每个怪物最少也有几百体力，这样一来则浪费了玩家的大量时间。在现在流行的角色扮演游戏中，一般都会把等级这一设定设计得很贴心，甚至有些作品完全无视等级，可是本作的等级设定则让我感觉有点返古，返回到最初角色扮演游戏的时代。此外，由于本作表现的是网络游戏，厂商也许是想表现的更为真实，玩家在游戏中必须不断地选择读邮件、进入游戏、再读邮件再进入游戏，稍不注意便忘记去读新邮件，导致游戏不能继续进行，长时间一来会觉得比较烦躁。其实个人认为这样的设计并无必要，让玩家不退出游戏便可阅读邮件也许会更好一些。

总体来说，本部作品是一部优点多多，但也存在一些小缺点的优秀作品，是一部将系列继续发扬光大的作品，如果想尝试一下另类的角色扮演游戏，请一定不要错过。

B



【点评人/大怪】在这个系列诞生之前，具有网络游戏特质的单机游戏也只是曾经有过开发雏形，并没有精品给笔者留下深刻印象。而当.hack已经发售到第五款作品后，从系列的数量上已经证明了这个系列的成功。作品非常有特色，首先是这五款作品的内容延续方式极为紧凑，本身游戏就具有网络游戏类似的整体架构，而这几部游戏紧密连接的感觉就如同一部部资料片一样让老玩家持续娱乐。精美的人设与精致的场景构建不逊于任何RPG名作。装备的获取也多依靠重复作战获得，这类似网络游戏装备获取的方式因为所涉及怪物对象的多样而新鲜感十足。

B



【点评人/唯夜】比起之前的"四部曲"来说，新作的一些优化调整还是比较明显的。战斗方式有了很大改善，普通攻击连携必杀技变得更加流畅爽快，很大程度上强化了战斗节奏，比起以前需要不时进菜单加以选择的状况要好得多了。本次增加了合成的设定，也引入了装备等级的限制，虽然仍是处理得有些简单，但比起以前只有一个交换系统来说还是有所提高的。但在此之外，游戏在其它方面的设定仍然缺乏突破，比如人物能力的提升、流程的推进，基本都是很传统的那一套。而迷宫场景重复率过高的问题仍然没有得到处理，玩久了实在容易令人烦躁。

C

【点评人/小沛】"承袭了过去系列的一贯特色"这句话说多了就有点俗了，而且让人觉得这根本就等于没有提高。本作的基本感觉和以往差不多，而把网游的要素搬到本系列中却是很不错的想法。在单机中模拟网游的感觉，就像是在真实与虚幻间穿梭。尽管我平时不怎么喜欢网游，但以这种方式来体验还是比较新鲜的，例如其中也有"集会场所"和"公会商店"等。另外在系统方面，每个角色的攻击技巧会随着使用武器特性的不同而有所变化，其丰富性也让玩家在游戏中增加了不少探索的乐趣。该系列发展至今，算是比较上路了，同时也是集合了单机和网络双重要素的佳作。



B

骑上摩托车可以很拉风地狂飚，但是同伴却消失了踪迹，只有在下车后才能再次出现在玩家身边。

点评人:猴子





达芬奇密码

随着《达芬奇密码》在全世界的上映，许多对基督教知识熟悉或陌生的人们都对这部作品产生了兴趣。笔者看的是国语版，而北京原声影院的观众中，也有不少外国留学生，看来这个话题在短时间内不会被冷落。虽然小说的作者丹·布朗在出书之后受到多方非议，但是这本小说的优秀性并不能因此而被抹杀。而同名游戏也是可以一玩的。

PS2	游戏原名：The Da Vinci Code			CERO 全年龄
	2K Games	39.99美元	2006.05.20	
冒险解谜	DVD-ROM	美版	1人	110KB

史实与悬疑 艺术与惊悚
天衣无缝的雅俗融合 欲罢不能的解谜快感

笔者在去年就已经读过《达芬奇密码》的小说了。上一期杂志完成之后，编辑部诸君集体观看了这部著名畅销小说改编的电影。而本作的游戏版也在一两天之后登场了，所以现在玩这个游戏正是时候。在谈游戏之前，我们不得不谈一谈原著的作者。美国畅销书作家丹·布朗是一位悬疑小说高手。他的《数字堡垒》、《欺骗要诀》和《天使与魔鬼》都是畅销书排行榜上的常胜将军。而他的《达芬奇密码》自2003年问世以来，一直受到读者的关注，连续40多周高居《纽约时报》、《出版商周刊》和Amazon网上书店的销售排行榜首。因为原著对基督教（实际上是罗马天主教）的一些根基内容有所触动，甚至可以说是撼动了天主教统治的根源，上至梵蒂冈教廷，下到天主教的众多教友，都对这部小说持强烈的反对态度。

虽然丹·布朗本人还没有被教廷正式公布为"异端"，但是这部小说的电影化和游戏化都经历了艰难的过程。首先是布朗本人被教会指责为宣扬"新诺斯底主义"，然后这部电影在拍摄的过程中又受到多方的障碍。说实话，也就是因为天主教在西方唱主角才会这样，要不然的话前阵子丹麦报纸登载侮辱穆罕默德的作品引起世界回教徒反对的时候，怎么西方媒体却众口一词地掩护这些笔下无德的漫画家呢？

不但《达芬奇密码》的小说和电影都广受攻击，本作的游戏版也成了一个烫手的热山芋。不做吧，小说销量在那里摆着（后来事实证明，电影的票房也相当客观）；做吧，谁敢接这个游戏呢？SCEJ在年前已经在广告上犯了一次错误，在欧洲得罪了一票人，纵然电影由SONY COLOMBIA发行，但是SCEA也绝对不肯犯日本人的错误。于是推来推去，游戏制作交给了2K Games，而2K也不愿意亲自制作这个游戏，只好把这部旷世之作转手给了一个名气不大的小组，就这样，一个既不像小说，又不像电影的《达芬奇密码》在PS2和XBOX上登场了。

制作小组都是新人，所以本游戏从画面到动作感都不尽人意。因为没有得到哥伦比亚影业的授权，人物形象与电影版也不一样，这不得不说是一种遗憾。游戏中人物的动作也很生硬，拿着道具跑步的时候，道具居然会和手脱离，顺着角色一起飘动。（难道主人公都会吸星大法？）在设计跑步的时候，制作人试图通过"喘气"的方式让玩家觉得真实，但是喘得也太厉害了。如果说兰登是个学者，身体素质差，跑起来不利索倒也罢了，连索菲这样的专业特工跑上几步也呼哧带喘的，就如同减肥失败一般，不知道是为什么。而游戏的格斗要素基本以"柔道"为主，只要像玩《火影》一样正确输入按键，就可以用CQC一般的技术将敌人放倒。但是由于没有连续拳，一旦碰上两个以上的敌人就很难应付，一对三的话基本上就死定了。尽管这些硬伤使喜欢《达芬奇密码》的玩家们心痛不已，但是考虑到这是新人制作的，能够做成这样也不容易了。

从游戏的剧情来看，本作与原著小说和改编电影的差别很大，这对玩家来说是个好事情。原著故事剧情紧凑，谜题数目有限，加上不少玩家都已经通读了这篇小说，如果把原著的谜题原封不动地搬到游戏里，估计骂这个游戏的人会更多。除了开头和故事中的极少数谜题与原著相同外，其他的都是原创。如字符替换、拼图还有那个让人头痛的点火炬的谜题，充分体现了制作人在数学和密码方面的创造才能。另外为了增加游戏的长度和可玩性，原来简短的剧情都被拉长了，另外还追加了全新的情节。如兰登和索菲在逃出卢浮宫后分别前往圣叙尔皮斯教堂和诺曼底别墅，另外在银行、机场、圣殿教堂以及威斯敏斯特大教堂的冒险细节也增加了许多。另外游戏中使用摇杆来模拟推、拉、举、剪断等动作，也使人觉得比较真实。另外为了增加玩家的兴趣，游戏中也追加了宝物收集要素。虽



↑本作的原创要素是很多的，和小说与电影都不同。

然这个游戏第二次play的可玩性大大降低，但是有收集爱好的人还是愿意去玩的。

总的来说，这个游戏符合AVG的基本要求：有剧情，有谜题，有悬疑，最后的结局忠实原著，很不错。除了画面和操作惨了点之外，其他方面还算不错。另外游戏中的开头音乐很棒。和简陋的画面相比，游戏的音乐反而显得异常华丽。看来2K Games确实找了一批下工夫制作音乐的人。如果说游戏的情节归功于原作者丹·布朗的文笔的话（在游戏界，能编出这种缺德剧情的，只有小岛秀夫能和此公相比），那么游戏其他方面的品质则要由2K和制作这游戏的小组负责了。不管玩家们说赞也好，说烂也好，这个游戏确实有其存在的价值。

虽然《达芬奇密码》一直遭到宗教界人士的置疑和抨击，但是本作的小说和电影一直保持了相当高的销量和票房收入。这也是如今商品社会中的必然，宗教组织权威再大，有时候也不得不向世俗低头。丹·布朗在一次专访中被记者提问："对于女性崇拜成为小说的另一个主题，你有何评论？"他回答说："两千年前，人们生活在一个有女神的世界。而今天，我们却生活在只有上帝而没有了女神的世界中。在多数的文化中，女性都被剥夺了精神权利。为什么出现这个转变，又为什么要发生呢？对于未来，我们可以从小说中得到怎样的教训？小说对以上问题都有所触及。"如果他看到这个游戏的话，我觉得他应该给这个游戏打上一个较为满意的分数。

B



【点评人/北斗】有着原著和电影热销的保障，这次的游戏版《达芬奇密码》也早就注定了在销量上会有不错的表现。当然，本作给人的第一印象并不算好：质量很一般的画面、与电影中似是而非的人物肖像以及比较恶劣的操作感。不过深入玩下去就会发现本作的乐趣：和原著一样，解谜要素是游戏的重点所在，本作中加入了大量的解谜成份，绝大部分的谜题都是开发人员原创的，难度把握上也比较合适，玩家们要想解开谜题就必须花费一番脑子，却很少会出现死活想不通的情况。如果你看过小说版《达芬奇密码》的话，就一定不要错过了这款游戏。

B



【点评人/龙马】根据近年来少有的畅销小说改编，与原作电影同时推出，基本上忠实原著，谜题种类多样且具挑战性。这就是笔者总结的这部鼎鼎大名的《达·芬奇密码》游戏版的优点。本作沾了原作的光，虽是鼎鼎大名，但绝非万众瞩目。因为喜欢游戏的朋友都十分清楚，这类题材的游戏大多只能为宣传原作起到一定效果。至于本作的缺点说起来可能会比较冗长，简单地说，角色难看、动画糟糕、声效平淡、战斗时的动作实在令人不敢恭维，在加上不少BUG严重影响到故事的流畅性。用"借着原著的知名度来浪费玩家的时间"来形容本作绝不为过。





【点评人/荇菜】相信绝大多数玩家都是冲着原著小说或者电影的名头去尝试这个游戏，但不幸的是游戏却很难让人产生一个好的第一印象。无论是画面表现还是音乐效果，都可以说是处于平均线以下的水准。游戏的节奏控制方面也不能让人满意，可以猜测制作小组无论是在资金、经验还是在技术力方面都颇有不足。不过游戏中还是存在着一些亮点，比如谜题就很有挑战性和趣味性，对于喜欢推理的朋友有一定的吸引力。要想自己解决游戏中所有的谜题，想必要花费一定的时间以及精力。当然了，这一类解谜游戏没什么重复可玩度，通关一次之后就大可以扔掉了。



建议玩家在游戏通关之后仔细把原著小说阅读一遍，这将有助于大家对这个故事及其文化背景的了解。



DREAMWORKS

OVER THE HEDGE

《篱笆墙外》在美国上映后获得了不错的票房成绩，这款改编后的游戏虽然不如电影那么逗趣，但也是放松心情的绝佳选择。

PS2	本刊译名：篱笆墙外			
	Activision	49.99美元	2006.05.09	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	75KB


《篱笆墙外》是Activision公司由梦工场出品的同名喜剧动画所改编的一款作品，这款游戏占据了当前的绝大部分主流平台：PC、PS2、Xbox、GC、NDS以及GBA这六个版本。不过NDS和GBA上的该作实在是差强人意，家用机版绝赞！

《篱笆墙外》讲述的是一个浣熊艺术家RJ来到一片开阔的森林中，当他看到这里的动物在忍受着饥饿感到非常惊讶。在浣熊的鼓励下小动物们跨过了森林围墙，来到了一个完全崭新的世界——人类的家里。那里的人们都非常贪婪，将原本属于动物们的森林划归为自己的居住地。于是浣熊带领乌龟Verne、松鼠Hammy和臭鼬Stella这三个勇敢的伙伴一起去抢夺人类的食物，以报复他们霸占森林。本作的游戏性非常丰富，除了主线任务外，还包括多个迷你游戏，其中包括碰碰车和拉力赛车等等。在游戏模式方面，即支持单人游戏，也支持多人合作模式。本作上手容易，手感也很好，应该不会存在什么通关上的障碍。下面我们就通过初期的一个简要的攻略来大体讲述一下游戏中的一些要领。 □文/小沛

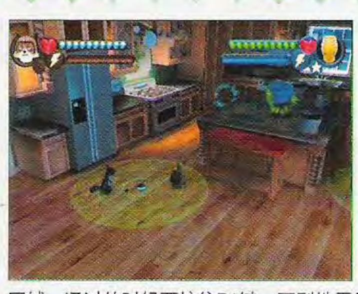
初次“行窃”指南

任务一：潜入室内

游戏的一开始，玩家可以操纵的只有浣熊RJ和乌龟Verne，它们是同时出场的，当你控制一个人行动时，另一个角色就会跟在你的后面。这两个角色虽然是分开的，但只要按R2键就可以实现角色间的互换。其实每个角色间的差别不大，互换的作用无非就是在通过一些危险区域时怕电脑控制不好。另外，两个角色也可以互相背着走，方法就是一个跳到另一个的背上。

最初的场景是一个庭院，因为是夜间偷偷潜入，所以视线不是很好，大家要注意周围可能出现的陷阱，当然第一个院子是让你熟悉操作的，没有陷阱和敌人。玩家可以试着用手里的武器去破坏周围的花盆、水壶等，会有惊喜哦。例如集齐20个就可以增长体力上限的牛奶盒、开启隐藏要素的光盘以及增加体力和“气槽”的食物等。在第一个场景里唯一能给玩家造成伤害的就是门前的蓝色光束，大家千万不要碰它。而要通过这个区域的方法非常简单，就是把一个石头青蛙举起来扔到旁边的石板上就可以了。下面的区域就比较正式了，因为陷阱和敌人都出现了。玩家的首要任务是破坏掉5个鸟窝。方法是按住圆圈键不放，然后用左摇杆瞄准，放开圆圈键就能发射曲棍球，当全部破坏完后你就会得到开门的钥匙。在这里大家要特别注意两种陷阱，一个是毒气，就是地面上露出的一个动物的后半身，当你从它身后经过的时候，它会放屁把你熏晕，所以最好从它上面跳过去。第二种陷阱就是小人偶，千万不要接近它们，否则会被夹住，而且如果你不拼命挣扎的话，体力会一直减少。这个场景里有两个敌人，按方块键是普通攻击，按三角键是特殊攻击。任务一的最后一个场景很短，大家只要跳过几个红外线报警器所发出的光线就可以了。最后你会碰到臭鼬Stella，并进入房间里面。

任务二：偷取食物



第二个任务算是步入正题了，玩家的首要任务就是到人类的家里去偷取食物。玩家可以首先把家里的东西搜刮一通，因为这一关里有太多的道具可以拿了。在你找完所有的道具之后，跳过红外线报警器就来到了厨房里。大家注意，这里居然有两个“地雷”！就是地上一圈一圈发亮的那个区域，通过的时候要按住R1键，否则地雷虽然不会爆炸，但也能发射出东西来打你。而拆除地雷的方法就是去按墙角的开关，按照画面中的提示按相应的按钮就可以了，非常简单。然后最主要的任务就要开始了，大家必须在限定的时间内将桌上的食物全部丢给臭鼬Stella，限定的时间就是画面中间的钟表。大家注意，桌子有两个，别忘了一旁的小圆桌。全部拿走后就可以通关了。如果大家不急着通关的话，还可以去二楼看看，那里也有很多隐藏的好道具。当完成这一关之后，大家可不要以为万事大吉了，因为……

任务三：拯救同伴

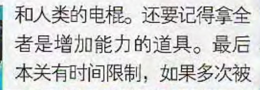


上一个任务的最后，小乌龟等一帮同伴在运送食物的时候被抓住了，本关的任务就是要把它们从笼子里救出来，同时还要消灭15只老鼠。解救的方法很简单，车里有3个开关，分别对应几个笼子，点击开关后迅速跑到笼子门前就能打开了。这一关很简单，而且没时间限制，只要注意在点击开关后要抓紧时间开笼子，否则开关就失效了。另外建议大家最好先把老鼠消灭掉，因为它们真的很碍事。


→松鼠常常被安排去做一些解救同伴的工作。

任务四：逃脱追捕

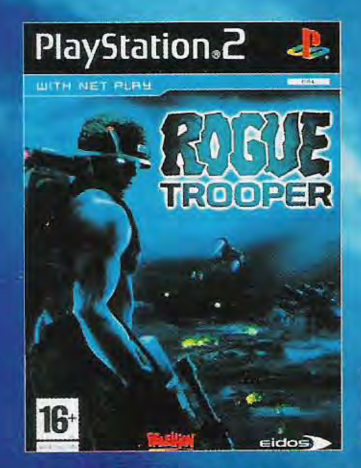
从车里跑出来后，现在的首要任务就是逃离魔掌！这一关的游戏方式很有趣，就是你在草丛里跑，并且是强制的，不能停下来。你需要一路上躲开各种障碍物，以及狗熊的爪子和人类的电棍。还要记得拿全各种开启隐藏或者是增加能力的道具。最后需要注意的就是本关有时间限制，如果多次被障碍物阻拦的话时间就不够了。





在经过初期几个任务后，游戏就会变为自由挑战，同时会开启迷你游戏。每一次挑战关卡时都会有不同的任务等着你，也就是说，虽然游戏中的场景不是很丰富，但每一个场景里可以完成的任务却非常多。

游戏中的所有操作以及下一步的任务，在画面上都有详细的提示，相信大家会很容易通关的。



ROGUE TROOPER

PS2	本刊译名：侠盗中队			
	EIDOS	39.99欧元	2006.4.21	
第三人称射击	DVD-ROM	欧版	1人	164KB

根据著名漫画作品改编而成的游戏 化身超能战士与队友一起浴血搏杀

第一章 杀出重重包围



主人公Rogue和战友们一起被空投到了战场上，然而他们却陷入了Nord预先设下的埋伏圈中，Rogue必须与队友们重新会合并且找到撤退的道路。

首先熟悉一下操作。使用右摇杆来调整视角以及准星，使用左摇杆操作角色移动。角色的体力在屏幕的右下角用黄色长条显示。暗黄色的部分显示可以恢复的体力，只要角色停止受到伤害，这一部分体力就会自动恢复。因此在战斗时如果损失一定体力的话，可以先找一个掩体躲避起来喘息一下，恢复一些体力。如果体力损失过多，无法自动恢复，就要按下十字键的右方向使用医药包。体力槽上方有三个数字，从左到右分别是手雷数量、装弹数量和弹夹数量。按下SELECT键进入电脑菜单，它分为Map（地图）、Manufacture（道具）和Upgrade（升级）三个部分。不过目前Manufacture和Upgrade还暂时无法使用。在MAP界面中，可以确认大致的地形和目的地所在位置，以及当前的任务。

向前走几步就碰到了敌人。用右摇杆调整准星，按R1键开火。如果能够精确命中敌人头部的话，会有致命的效果。在前面高处的几个敌人附近还有一个燃料罐，射击燃料罐的话可以将它引爆直接炸死周围的敌人。今后在战场上遇到此类物品要多加利用。消灭敌人之后靠近前面的高台，队友Gunnar也空投到了战场上。靠近高台按L1键可以爬上去。与Gunnar会合之后进入前面的通路，但是一辆敌人的战车破土而出，几个敌人从战车中爬了出来。这里可以靠近前面的矮墙，并且按下L2键隐藏在矮墙下。当Rogue隐藏在掩体后面时，可以通过几种不同的方式来向敌人进行攻击：一是按下R1射击，Rogue会从掩体后面探出身体，向平常一样开火。松开R1键Rogue又会马上躲回到掩体后面。二是按下×键，Rogue会将枪举过头顶向外面射击，自己并不探出身体。这样的射击方式可以保证自己的安全，但是并不能准确地瞄准敌人，主要作用是压制敌人火力，逼迫敌人也找掩体躲藏起来。第三是按下□键投掷手雷。

虽然Rogue很快消灭了敌人，但是Gunnar也不幸身亡了。Rogue取下他的晶片安装在自己的枪上。这样Rogue就获得了特殊的枪械能力。当瞄准敌人时，敌人身体周围会出现一个红圈，表示Gunnar正在进行自动瞄准，这样即使准星偏移一定范围，也能够顺利击中敌人。再往前走看到一个队友和敌人搏斗，一起摔下了山崖。按×键捡起敌人留下的火箭筒，用它摧毁前方的巨型装甲车。使用方法是瞄准目标后按住L1键数秒，等待能量充满之后松开L1键发射。破坏掉装甲车之后就可以从右边被炸开的通路继续前进，并且遇到了Bagman。Bagman会随时为Rogue补充弹药给养，有了他就不用担心子弹不够用了。

消灭附近的敌人，沿着高坡向上。这里还要掌握一些其它的战斗技巧：一是使用狙击枪。按下R3键进入狙击模式，并且可以使用十字键的上下方向调整焦距。二是投掷手雷，按住□键，会出现一条投弹轨迹，调整好轨迹之后再按□键就能精确地将手雷投出。在山坡顶部操纵巨型炮台将空中的两架飞行器击落之后，Bagman炸开了炮台对面的铁门，进入敌人的基地。经过一番激战，Rogue和Bagman一起消灭了敌人，但Bagman也不幸牺牲了。

第二章 反攻敌人阵地

取得Bagman的晶片并且将它安装到背包上之后，Rogue获得了补充给养的特殊能力。无论是购买弹药或者是升级武器、能力，都需要消费被称为“Salvage”的点数。而Salvage则可以从尸体上获得。靠近尸体按下×键就能吸取Salvage，无论是敌人还是队友的尸体都可以提供Salvage。除此之外，在战场上某些地方还放置着特殊的装置，这些装置上有闪耀的亮点，不难辨认。从装置上可以吸取到大量的Salvage。因此在游戏过程中不要忘了多多搜索隐蔽的角落。

从Bagman的尸体上就能得到3200点Salvage。按下Select键进入电脑菜单，此时Manufacture和Upgrade这两个选项已经可以使用了。按L1或者R1键切换选项。Manufacture项中可以购买各种子弹、手雷、医药包等等，而Upgrade项中则可以获得新的武器装备或者能力。此时Upgade中只有Micro-mines（微型地雷）一项。随着游戏的进展会不断添加新的可选项，要随时注意到这里查看。获得Micro-mines能力之后，靠近前方的铁门按×键就可以安放炸药。离开一段距离，炸药会自动爆炸将铁门炸开。

按L1键跳过前面通路的断裂处。在前面的碉堡下，按住○键就能远距离投放地雷，投放方法类似于投掷手雷。将地雷投放到前面用绿圈标出的位置，敌人从碉堡中出来后就会引爆地雷。

继续沿着前面的路走，消灭挡路的敌人。在路的尽头登上高台，从敌人的尸体旁边捡起火箭筒，把右前方的巨型坦克消灭掉。然后再冲下山坡，协助战友们消灭附近的敌人。接下来前进的道路被铁丝网挡住了。从右边的山洞继续前进，一会儿会有敌人的战车从地面钻出来。使用手榴弹消灭敌人之后，可以从附近的一个装置中回收到Salvage。当然也别忘了回收敌人尸体上的Salvage。用



狙击枪射杀山洞里面敌人工事上两个操纵重型机枪的敌人，然后再回头到刚才被铁丝网挡住去路的地方，战友们会打开铁门。从铁门进去，翻过敌人的工事之后，下楼梯之前注意下面有一些悬浮雷，只要靠近的话就会引发爆炸，必须远距离射击将其引爆。

经过一个山洞之后，前面的区域被敌人的自动炮台封锁住了。先别着急往前走，山洞附近有不少装置可以回收。然后，与炮台保持距离，使用狙击枪射击炮台顶端的探测器，将其摧毁之后炮台就变成了“瞎子”，也就失去作用了。消灭这里所有的炮台，同时也要注意附近的悬浮雷。然后沿着山坡一直向上，消灭一些敌人之后，来到了一个小型基地的中央。在一栋建筑物后面有一个敌人背对入口的方向，这里可以悄悄地靠近他，到敌人背后的时候就会出现暗杀的选项，可以直接将敌人杀死。此后，跟上来的队友会为Rogue将敌人基地的门打开。冲进去之后有几个敌人在屋里向Rogue开火，迅速将他们消灭掉。从房间另一边的门出去之后，沿着楼梯向上就来到了一台巨型的电磁炮附近。这里周围还有不少敌人把守，等到敌人全部被击倒之后，绕到炮台的另外一侧，会发现一个控制台。靠近控制台就会出现安放炸药的选项，将电磁炮炸毁之后就可以过关了。

□文/狞莱

在游戏中要随时注意画面提示，看看是否有新的装备升级。



死硬到底 孤独的致意

以永不折服的态度面对一切质疑和挑战，即使遭遇挫折也坚持自己的信念！

死硬到底——大多数时候，这只能是一句带有一点悲壮色彩而又不切实际的口号。在这个商业化的社会中，即使是再坚硬的棱角也会被环境打磨得圆润光滑。世界上所有的人们就像是一块一块叠起来的积木，互相之间都必须有一个平滑的契合。锋芒太过外露的人往往会与周围的邻接者显得格格不入，甚至会导致联系的崩塌。很多时候我们都不能让自己太“硬”，因为一个人的力量终究是渺小的，尤其是当你面对世俗洪流的时候。

然而，世间终究还是有“硬派”这样一个词的存在。有些时候，硬派这个词被莫名其妙地滥用。当人们形容一个游戏的时候，可能说它的画面硬派、手感硬派、系统设定硬派、整体风格硬派——似乎硬派是一种标榜，是品质的保证。但是到底什么是硬派，一个游戏凭什么被称为硬派，却没有几个人能说得清楚。有些时候，硬派这个词却又遭到了一些没有来由的误解。有些人在提到硬派的时候，语气中总是多少带上一些不屑的意味，似乎硬派就是钻牛角尖，硬派就是特立独行，故意找别扭。

应该如何定义“硬派”？汉语词典上并没有这个词条。不过，对于“硬”，我们可以找到这样的解释：1、物体内部的组织紧密，受到外力作用之后不容易变形。2、（性格）刚强，（意志）坚定，（态度）坚决或执拗。至于“派”，在这里当然是指作风或者风度了。如此说来，硬派就是刚硬坚定的作风，不容易受到外界的影响而改变自己的立场。或者，用更加简洁的字眼：硬派，也就是不妥协。

因为不妥协，才能在众生中昭显出自己特别的颜色。因为不妥协，才能让我们感觉到个性的可贵。因为不妥协，所以有可能遭受到世俗的排挤，甚至有可能遭受惨重的失败。因为不妥协，所以硬派作风的人一路走来的背影都是孤独的。也正因为世界上已经有了太多“软”的存在，硬派才显得如此可爱，才值得我们向它致敬。

诚然，在这短短的篇幅中，我们很难对于硬派精神做出一个全面的描述。我们甚至很难勾勒出一个完整的硬派轮廓。我们所能做的，只是记下自己心中留下的那些硬派痕迹，希望能够唤起你的共鸣，让你和我们一起为孤独的硬派而感动。

硬派是一种永不过时的生活态度

就像我们前面曾经提到过的那样，“硬派”代表了一种不妥协的态度。具有硬派精神的人，对于自己的理想和信念，会不计条件地去实行，即使遭遇到挫折也义无反顾。对于游戏界来说，如果不是存在着这些硬派的亮点，就很可能会陷入“千人一面”的境况，而不会是百花齐放的局面。无论是对于厂商、制作人，还是他们的作品，甚至对于我们每一个玩家来说，硬派精神都具有积极的意义。

对于硬派的含义，有些人可能会有一些误解，认为硬派就意味着偏激、就意味着与大众观念的格格不入。事实虽然并非如此，但是这种看法也在一定程度上反应了硬派的特色。其实，所谓“软”、“硬”都是相对的。既然硬派具有“不妥协”的性质，那也就决定了它的孤独。可以这样认为：硬派，一般来说都是“非主流”的。如果太过大众化的话，也就失去了其称为“硬派”的立足点。在这层意义上来讲，坚持硬派作风也就往往会遭到世俗的排斥，甚至导致挫折和失败。

硬派本身就代表着矛盾。在商业社会中，任何一家厂商毕竟都要以盈利作为最终目的，而盈利就必须迎合大众的口味。而每个游戏制作者都可以说是一个艺术家，艺术本身便是具有强烈个性的。而从厂商的层面上来讲，为了达到商业的目的，就不得不在一定程度上扼杀艺术的个性。每一家游戏厂商，其实都在寻求着“软”和“硬”之间的平衡，而我们所说的一家厂商“硬派与



否”，则往往是通过在这个商业与艺术的平衡关系中厂商所选择的支点更偏向于哪一方而言。

提到“硬派厂商”，世嘉是一个不能不说的话题。对于世嘉，其实我们已经有过很多相关的讨论。只要稍做观察就会发现，玩家们对于这家厂商以及它的作品的态度上，有一个非常有趣的现象：世嘉的拥趸们对它死心塌地，无比忠实。这种感情甚至可以不受到时间的限制，有些fans可以十数年如一日地保持对它的挚爱，随着年龄的增长，由少年变成了青年、中年，甚至早已过了通常的“游戏年龄”，对世嘉的热情也不曾褪色。而对于世嘉的游戏风格“不感冒”的人，则经常都是完全抱持着一种嗤之以鼻的态度，不仅仅是讨厌，甚至可以说是憎恶。持有两种态度的人各走极端，绝少中间派。其实仔细想一想，这种现象的出现也并不奇怪。作为一家厂商，世嘉集合了众多具有鲜明个性的制作人，他们制作出来的游戏往往都带有强烈的个人色彩。世嘉的制作风格，决定了它的作品绝少顾及到玩家群体的普遍取向，而是剑走偏锋，将某一方面的特点发挥到极致。如果用尽量客观的标准来评价的话，我们可以这样说：它们的很多作品优点和缺点同样明显、突出。而作为个体的玩家来说，每个人都有自己的评判标准，当世嘉的



风格与自己的喜好契合的时候，就会如遇知音，一见钟情。而当两者背道而驰的时候，则没有丝毫妥协的余地。这就是世嘉的硬派精神之所在。因此，世嘉在培养了一大批忠贞不渝的核心玩家的同时，却又无法得到最普遍的认同。这大概也就是硬派的世嘉最典型的一种表现吧。

如果要在游戏业界中找一个与世嘉对立的典型的话，我想EA是最合适的人选。EA的老板是纯粹的商人，而并非富有热情的游戏制作者。EA所采用的运营策略，完全是商业性的。它们的作品大多如同从流水线上装配出来的一般，四平八稳，不过不失。纵然不会好到哪里去，但也绝不会碰触到某些玩家的“逆鳞”。如果从总体上来考量，EA的制作方式抓住了更多普通玩家的心理。虽然没有什么人会为EA的作品极度痴迷，但是其受众面却又相当广泛。当然，笔者在这里绝非是要批判哪一方的风格，而只能说是这两种风格各有自己的可取之处，也各有自己的存世之道。只不过，从市场上来看，很显然是EA这种圆滑更加吃得开。因此EA可以成为游戏业界的巨头，而世嘉则只能在一次又一次的业界商战中败下阵来。如果说是对弱者的同情也好，说是对坚持信念者的致敬也好，在这样一种对比关系中，世嘉显得更值得人们致敬。总之，我们相信，业界不能缺失像世嘉这样的厂商，不能缺失世嘉这样的硬派精神，不能缺失对这种硬派精神的热爱。



有硬派的游戏厂商和硬派的游戏制作人，自然就会造就出硬派的游戏。不过，游戏的硬派与否有如何界定呢？有些玩家可能会将“难度大”等同于硬派。确实，难度是硬派的一种表现形式。游戏的难度高，意味着它将自己所面对的用户范围缩小到了一定的范围之内，它为核心玩家而生，而不是妥协于多数玩家的需求。我们所熟知的很多硬派游戏，例如《洛克人》系列、《Shinobi忍》等等，也都以极高的游戏难度而著称。但是如果仅此就判断难度=硬派的话，绝对是不全面的一种看法。硬派的游戏，应该是制作者贯彻自己游戏理念的作品。它可能体现在难度上，也可能体现在其它任何一个方面。无论是剧情、系统，或者手感、氛围，都可能是制作者展现自己个性风格的所在。因此在介定硬派游戏的时候，当然也不应该仅仅限定于动作类游戏。无论那一种类型的游戏，都有可能具有硬派的特色。

硬派不一定等于复古。从游戏制作来讲，每一个时间阶段之内都会有一个通行的标准，而曾经的一些理念和观点会被逐渐淘汰并且遗忘。当人们已经习惯了现今通行的标准的时候，可能会有一些复古的作品将尘封已久的记忆带回到人们的视线当中，并且凸现出它们与时代格格不入的“硬”，散发出一种令人怀念的魅力。我们并不否认一些复古风格作品中的硬派精神，但是，复古也绝非是树立硬派的唯一手段。真正的硬派更应该具有创新精神，更应该引领时



代，而不是逆时代潮流而动。举一个大家熟悉的例子，就像《VR战士》这样的游戏刚刚出现时，它是前无古人的。没有人可以否认它的个性，没有人可以否认它的硬派风采。而随着时间的推移，它所确立的标准也逐渐被大家所接受。

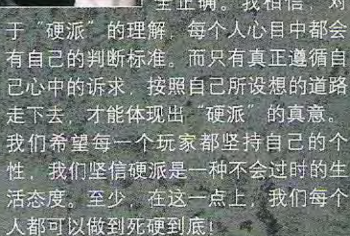
硬派更不应该等于粗糙。造成这样一个误解的原因，可能是因为一些游戏在制作过程中将重心完全放在了自己想要表达的内涵之上，而忽视了对游戏画面、音乐等细节方面的修饰。其实这样的例子并不在少数，在这些游戏粗糙的表面之下隐藏着硬派理念的闪光。但我们当然也不能认为所有的硬派游戏都是表面粗糙的。一个真正经典的作品，应该是“内外兼修”。它可能抛弃外表的浮华，抛弃空洞的噱头，但是它应该是严谨的。因为它将制作的重心完全倾注在游戏性上，以此来获得玩家发自内心的认可。

硬派的光环可能会随着时间而褪色，但是真正的硬派精神却会超越时间而长存。前面已经说过，世俗常常会磨平硬派者的棱角，让它们归于平滑。很多具有悠久历史以硬派风格而著称的游戏，在面对市场的选择的时候也不得不选择了让步。曾经以超绝难度闻名的《洛克



人》系列，也逐渐在一部一部的续作降低自己的门槛，以提高对普通玩家的亲和力。曾经最具有简约之美的《马克西莫》，也由于在市场上的失意而选择了引入更加“潮流化”的游戏系统。当然我们不能苛求它们恒久不变，有些时候我们甚至应该赞许它们做出了适应潮流的选择。更为重要的是，在这些作品中所寄托的硬派精神，是否在游戏的内涵中传承下来。

最后让我们将目光从厂商、制作人和作品上收回，来审视一下我们玩家自己。一个称得上“硬派”的玩家应该是怎样的呢？是以挑战高难度游戏为人生最大乐事吗？还是致力于研究各种“极限通关”的可能性，挖空心思地寻找各种奇特的游戏玩法？抑或将自己的全副身心投入到体验制作者在游戏中倾注的观点和思路，以最虔诚的态度品味一款游戏的魅力？再或者反其道而行之，以游戏制作者的作品为媒介，发散自己更为广阔的思维，从游戏中感悟出可能连制作者都不曾设想过的哲理？以上的答案，都可以是对的，但是也并不完全正确。我相信，对于“硬派”的理解，每个人心目中都会有自己的判断标准。而只有真正遵循自己心中的诉求，按照自己所设想的道路走下去，才能体现出“硬派”的真意。我们希望每一个玩家都坚持自己的个性，我们坚信硬派是一种不会过时的生活态度。至少，在这一点上，我们每个人都可以做到死硬到底！





留在我们记忆中的那些硬派痕迹



山内溥

任天堂帝国的缔造者，经常发表语惊四座的言论，被人称为“倔强的怪老头”。

并不是每个人都有“硬”的底气，你首先得有足够的实力和资本，才能堂堂正正的硬气起来，否则的话，就变成了外强中干、哗众取宠。从这个意义上讲，一手创立了统治游戏业界数十年的任天堂帝国的山内溥肯定是有资格称得上硬派的头号人选。从22岁接任任天堂企业的领导人以来，无论是在本公司范围内还是整个业界，山内都致力于建立自己的“强权统治”。上任之初，他便着手清理公司内一些老资格的员工以及所有山内氏的亲戚，然后聘用了一大批高学历的人才，在公司内部树立了自己的绝对权威。他锐意改革，任人唯贤，发掘了横井军平、宫本茂等等极富才华的制作人。而最为人们所津津乐道的，还是他“唯我独尊”的硬派作风。他曾经表示，在游戏业界只能是“一荣俱损”的局面，也就是要让任天堂成为唯一的霸主，将其它的厂商统统踩在脚下。而他关于游戏软硬件制作的一些论点，也具有相当的哲理。例如他表示“决定市场的不是硬件，而是软件”，“掌机就必须让人随时随地感受到游戏乐趣，如果电池不能持久的话，那么这种掌机不做也罢”等等。而在任天堂的霸主地位遭到索尼的挑战的时候，他更是经常发表一些极具爆炸效果的言论，例如“Playstation如果卖出去一百万台，我就用脑袋走路。”“游戏的本质是娱乐，利用画面、音乐作为卖点的做法会遭到淘汰”等等。诚然，此时的任天堂已经不再是当年独步天下的那个任天堂，山内的一些预言和誓言不仅仅没有实现，反而落下了笑柄，在人们看起来，他的底气似乎也不是那么充足了。不过，在笔者看来，这个出口刻薄的老人其实并非完全只是信口开河，他的一些预言固然不准，但这只是因为他对于自己心中所持的观念坚定得近乎偏执而已。事实也确实如此，在他领导下的任天堂仍然我行我素地维持着自己最基本的游戏理念，那就是“给玩家带来最原本的游戏乐趣”。即时是在山内退职之后，任天堂仍然秉承着他所建立的传统。在新一代主机发表、又一次主机大战即将拉开帷幕的今天，我们仍然可以看到山内的背影，孤独、坚定，傲立在人们的心中。





饭野贤治

最具有个性的游戏制作人，创造出来的作品大都具有鲜明的特色并且富有争议性。

在本文即将完成的时候，笔者忽然心血来潮地在网络上对几名好友做了一个小调查，调查的问题是：“你觉得最有硬最有个性最爱钻牛角尖的制作人是谁？”答案居然惊人的一致：“胖子。”其实业内人士长得胖的肯定不止一个，但“胖子”二字却独指饭野贤治，由此足证他那“敦厚”的形象是多么的深入人心。

从小不爱学习的饭野在小学六年级的时候就自己制作了一款推理游戏软件并且获了奖，到了高中的时候他干脆退学转而去进修音乐。到了19岁的时候，他创立了自己的游戏工作室，其后又成立了WARP公司。这个公司最著名的软件自然就是1995年在3DO主机上所发售的《D之食卓》，这是一款恐怖冒险游戏，饭野身兼企划、编剧、音乐制作等数职，才艺之全面令人叹服。《D之食卓》最大的亮点在于当时非常少见的电影化表现手法以及大量CG动画的运用，它取得了当年的“通商产业大臣奖”，全球合计销量达80万套，并且移植到了SS、PS等主机平台。其后的《生化危机》等恐怖冒险类游戏都在一定程度上受到了它的影响。



1996年饭野因为SONY限制《D之食卓》产量的事件与SONY闹翻，公开宣布转投SS主机阵营，并将当时正在开发中的《异灵》转向了SS平台。而他甚至在PS专门杂志上刊登SS版《异灵》的广告以及中止PS版开发的声明，这种大胆狂放的行径实在令人瞠目结舌。其后，他又在SS、DC等SEGA系的主机上制作了《Real Sound》、《D之食卓2》等游戏。其中《Real Sound》完全没有画面，所有游戏进程均以声音表现，堪称史上最怪异的作品之一。由于SEGA在与SONY的争夺中落败，再加上游戏理念有些过于特立独行，这些游戏都没有取得好的销量成绩，饭野也逐渐淡出了游戏界。

对于饭野那独树一帜、敢作敢为的个性，有人奉之为偶像，也有人斥之为异端。但不管怎么说，他在游戏史上留下了一个不可磨灭的名字。近来又有消息说饭野声称NDS和Wii所带来的新鲜理念又让他对游戏制作产生了兴趣，可能会为这些主机制作游戏软件。不知道如果他真的能够重出江湖的话，其结果到底会如何呢？



三上真司

引领了CACPOM制作风格转型的制作人，从《生化危机》以来制造了无数业界话题。

在众多游戏制作人当中，三上真司毫无疑问是最具有才华的一个。在游戏制作技术从16位元时代向32位元时代过渡的那个时期，他所制作的《生化危机》成为了游戏史上的一块里程碑，不仅仅是因为这部作品的素质超群，并且取得了极佳的销量成绩，更因为它所导入的新鲜理念和表现手法影响了整个游戏业界。从硬件争夺的领域看，《生化危机》系列成为了PS系主机取得商战胜利的一颗重要砝码。从CAPCOM本社的游戏制作风格看，通过《生化危机》系列CAPCOM由一个老牌的2D格斗游戏、动作过关游戏厂商成功转型进入了3D领域，动作冒险这种游戏类型成为CAPCOM从那以后直至今天的重心，甚至也成为其它众多厂商跟风仿制的对象。从此以后，三上真司名声大噪，但是争议话题却也一直伴随着他左右。直到最近，他被CAPCOM降职处理，不再担任第四开发部的部长职务，不由得让很多玩家扼腕叹息。

悲剧的种子其实一早已经种下。由于软件开发方针的失误，CAPCOM先是宣布《生化危机·代号维罗尼卡》这部重头作品由DC平台独占推出，其后又出尔反尔地将它移植到PS2平台，作为制作人的三上真司不得不向DC玩家致歉。接下来，三上又选择了NGC这台弱势的主机作为新的《生化危机》系列的主机平台。他认为PS2无论是硬件机能和理念都不适合《生化危机》这部作品，甚至在电台节目中强烈抨击SONY。他提到SONY为了提升主机销售量而故意生产一些质量不过关的主机，购买到这些主机的用户不得不再购买一台新的。他所领导的第四开发部不遗余力地为NGC开发新作，无奈在大势之下销量成绩都不能令人满意。而他最近一次让玩家们记忆深刻的讲演就是关于《生化危机4》的“如果移植到其他主机平台，就把我的脑袋砍下来。”而其后的结果大家也已经知道了。也许有些人认为他是哗众取宠，但笔者则宁愿相信他是在坚持一个艺术家的不懈追求！

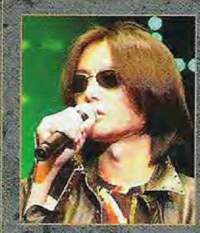


铃木裕

硬派至尊世嘉的代表性人物，无论是在街机时代还是家用机领域都倡导自己独特的风格。

如果说世嘉是众多游戏厂商中最具有硬派气质的一个的话，铃木裕就是世嘉硬派精神的代表。相比以上提到的这几位制作人，铃木裕很少有什么特别高调的言论，也并不擅长制造一些轰动性的新闻。他的硬派，完全是通过一个个光辉夺目的游戏作品而表现出来。从《VR战士》忠实于格斗精神的严谨，到《莎木》写实主义中透露的浪漫，无不令人难以忘怀。无论是《VR战士》时的游戏向3D进化也好，还是《莎木》时游戏电影化的热潮也好，铃木裕所创作的作品都走在技术力的前端。但是技术力并不是他所要表现的主题，他只是通过这个媒介，将自己心中的梦想展现给所有的玩家，为大家带来共同的感动。

这里不得不多说两句《莎木》这个游戏。其实关于《莎木》也存在着很多争议，支持者说它开创了一种新的游戏类型，反对者则说它其实了无新意。但实际上，这只是它的外在形式而已，无论你对它做出何种的评价，其实并非铃木裕所要表现的核心内容所在。在“高自由度”、“FREE类游戏”这个噱头下面，隐藏的是铃木裕对人生的认识与思考。在他的指引之下，玩家与游戏中的人物一起，走上一条探索人生意义与自我价值的道理。所以，对于《莎木》这个游戏的评价，仍然应该抛开外在的纷扰，去触碰那颗独具个性的内核。当然，在游戏中所体现的价值观并不可能得到所有人的认同，但是，铃木裕对于游戏制作中所执着的那种硬派精神，则是值得所有人肃然起敬的。在今天，世嘉早已不在是当初那个能够与任天堂一争短长的厂商，它的硬派之路走得十分曲折。在这里我们要祝愿世嘉一路走好，铃木裕先生一路走好，继续为我们带来更多硬派的作品，为“死硬到底”做出最好的注解。



板垣伴信

坚持“一定要在机能最强的主机上制作游戏，对自己的作品有强烈的自信，坚持个人的理念。

板垣伴信能够称得上“硬派”吗？看看他最具有知名度的代表作品吧：那个以美女作为卖点的《死或生》系列，不正是最大程度地顺应玩家（尤其是男性玩家）的要求，极力取悦玩家么？这样的制作人怎么能够算是“硬派”，难道只是因为他有一张“饱经沧桑”的脸以及那幅万年不变的墨镜装束吗？

以上当然是开玩笑。将板垣伴信归入硬派一类，是因为他对于自己理念的坚持。他向来追求的目标就是“在硬件机能最强的主机上开发最强的游戏”，而《死或生》则恰恰是他这种理念的最佳展现。尽管TECMO和微软的联姻更多的是出于商业因素使然，但是我们从板垣伴信为XBOX系主机开发游戏的不遗余力当中，也不难看出他个人的追求境界。在格斗游戏的范畴，《死或生》系列也许确实很难与《VR战士》等作品抗衡，但是我们从中可以看到板垣所一贯坚持的那种为玩家带来最高享受的理念。能够将这中理念一直保持下去，又何尝不是一种“硬”的表现呢？

板垣也是一个有着鲜明的好恶观点的人。大家一定听说过这段趣闻：在某此访谈中被问到自己所厌恶的游戏时，板垣回答道自己最讨厌的五个游戏是：《铁拳》、《铁拳2》、《铁拳3》、《铁拳4》、《铁拳5》。这样的回答不免令人哑然失笑，也许在板垣的心中，《铁拳》系列的中庸是让他最难以忍受的。随着游戏主机的更新换代，板垣的“战场”从XBOX转移到了XBOX360，相信这个具有另类个性的制作人将会继续为我们带来超越想象的感官冲击。

延续传统魂斗罗精神，并将射击与躲避难度推至系列顶峰的极限作品

射击与躲避的硬派—真魂斗罗

（●发售日：2002年11月14日 ●制作商：KONAMI ●类型：动作射击 ）

FC时代的魂斗罗系列开创了动作射击的热潮，KONAMI公司将横版动作游戏要素与射击要素相结合，突出了躲避与射击的爽快与硬派。不可否认的是在FC时代，那样流畅的横版操作感与射击力度很容易将玩家吸引。但时间推至今日，在FPS、第三人称视点射击充斥的大环境下，竟然诞生出了将横版动作游戏操作精髓完全继承的“真魂斗罗”。这是KONAMI公司为了延续系列硬派风格所创造的一个奇迹。

游戏在PS2平台下登场，画面效果自然经过了细致的3D渲染，游戏中所出现的所有战斗单位与游戏背景都为3D建模精心打造而成，但材质边缘却故意制作的棱角分明，这种未加边缘抗矩的3D材质渲染却恰好体现了魂斗罗铁血硬派的游戏主题，加上游戏本身的画面色泽故意凝造的偏于晦暗，游戏的画面表现完全还原了系列风格。游戏的主人公也重新让BILL RIZER登场，这个铁血硬汉的造型极为彪悍，甚至可以说是系列精神的象征，他的复出不仅让老玩家心存感动，更以自身彪悍的造型与气质魅力突出了游戏本身的硬派。可爱的是，KONAMI为了纪念传统魂斗罗而同样设定了30命秘技（上 上 下 下 L1 R1 L2 R2 L3 R3），为的也是让玩家重新找回当年的热情吧。真正让人感动的是，游戏本



身虽然全部3D建模搭建，但游戏本身的操作方式完全为传统魂斗罗的2D操作架构。确切的说，由于游戏重新加入了武器方向锁定系统，所以操作架构更接近于MD时代的魂斗罗。真魂斗罗的操作主体完全是移动、闪避、跳跃与射击，貌似简练与传统的操作架构却在敌人攻击属性的等倍变化中达到了系列作品的最高难度。关键时刻对于闪避的输入时机，固定位置的占据，如何配合武器射击方向的锁定等等都是玩家必须掌握的操作技巧。作品的武器种类设定虽然更具有视觉表现力，并都加强了蓄力射击的武器表现。但实际上都为系列传统武器的继承，类似穿透系武器，散弹类武器与近距离喷射武器的设定让人找回了硬派的动作射击感。更突出使用难度的是，游戏本身对于特定场合所使用的特定武器进行了强化要求，如果在特定时刻选用了不适用的武器，则只有死路一条。武器本身能力设定的严谨配合传统操作架构的升华，这款横版动作射击将玩家对应群清晰地对准了CU向，在商业作品充斥的今天，真魂斗罗的操作感与武器设定都沿袭了传统的精髓，KONAMI的这种坚持传统与难度的硬派也与游戏本身的风格相契合。游戏中各色喽罗的出现位置与敌人武器的固定攻击方式都充满了规律性，这种还原传统魂斗罗风格的敌人攻击规律性决定了玩家对于游戏本身的不断探索。而真魂斗罗中，纵然固定设计了明显的敌人攻击位置与武器轨迹规律，但想真正摸索清楚则要花费甚多的时间。相比较传统2D作品来说，本作中敌人的攻击属性设定格外精妙，特别是对于BOSS战的攻击表现与视觉冲击力都达到了系列的最顶峰！首关中出现的呕吐生化体一定让玩家们留下了深刻的印象吧，只是第一关，但由于呕吐攻击与火球攻击的固定轨迹，对玩家躲避技巧与固定位置预占的要求已经达到了苛刻的地步。而第二关中的激光柱空隙穿梭，生化昆虫的躲避打击与炮体锁定射击都对玩家提高了操作要求，不但要在特定的环节进行对应躲避，关键时刻的45度角武器射击锁定也异常重要。连续射击加上



我们操作本体进行多重躲避后获得的胜利让玩家获得的满足感与兴奋度是其他动作射击游戏所无法给予的。

关于本作的闲言碎语

我们之后回忆这款作品的BOSS战，清晰的要求了对敌进行的攻击步骤，但当我们不了解的时候便唯有一次又一次的来进行摸索，等同于其他硬派动作游戏，这款作品也需要用时间来堆砌经验。并在难度方面以S级全关卡通过为最高要求。而包括隐藏关卡在内的全关卡S级无伤通过至今都为高级玩家追求的目标，如果能够完成这难度恐怖的最终任务，高级玩家对关卡敌人攻击规律的了解，角色本身躲避操作的规律与武器性能的掌握则一定达到了近似乎完美的地步，这也是众多高级玩家对于这款硬派代表作的尊敬。只是躲避与射击，便可以将硬派进行到底！！

纵然不合时宜，但也要将幻想系列完美化终结的梦想之作。突出制作团队硬派挚念的奇作

将梦想进行到底—飞龙ORTA

（●发售日：2002年12月19日 ●制作商：SEGA 类型：模拟射击 ）

SEGA的辉煌总是与商业行为背道而驰，铁甲飞龙系列作为SEGA公司将飞行射击模拟游戏与超现实幻想题材相融合的创意之作而成为了TVGAME历史中为



数不多的模拟射击硬派系列。从95年在土星平台上初次登场，到96年的续作诞生，系列游戏完成了在有限硬件条件下达成了全360度自由射击的体验，并表现了华丽之极的特别武器表现。其气势磅礴的游戏画面表现，天马行空的游戏创意都让后人惊叹不已，但就算这样，游戏本身的销量也并没有与其惊人的游戏素质相平衡。当年的飞龙系列的制作小组Andromeda小组也在无奈下解散。但2002年末，SEGA新的制作小组Smilebit却集合了众多原Andromeda小组的重要成员，誓要将未完成的梦想完结，于是诞生了XBOX平台最为惊艳的硬派模拟射击—飞龙ORTA。

实话说，这种模拟射击类型的对应群是非常有限的，纵然游戏的世界观在全新平台的打造下更为波澜壮阔，也无法改变其绝对CU向的游戏对应群路线。但当年有限的游戏开发环境并没有将飞龙的世界观与华丽到极点的空中魔幻对决表现出来，为了将作品的表现力达到最高，将未完成的梦想予以完结，Smilebit小组居然选择了在当时硬件推广数量还相对有限的XBOX平台来进行制作，这种类似于艺术追求的热情，是笔者再未曾见过的一种铁血，一种激情。这种硬派出现于一个以商业目的为第一开发目标的游戏开发团队，是极为难能可贵的。游戏的剧情充满了架空的幻想气息，讲述了年仅13岁的少女ORTA驾驭着飞龙独自对抗拥有恶龙军团，并不断挖掘古代文明科技妄图达到独裁统治目的的帝国军。游戏为幻想架空题材，众多龙族与古代文明科技作战体的形象塑造是何等恐怖的工作量。整体画面风格完全承袭了系列开阔与宏大的全方位场景，射击锁定位置要求极为苛刻。画面的显示速度也达到了60帧/1秒，这种流畅的飞行与游戏中面对众多恶龙军团时所表现出躲避与锁定相结合，为玩家的高技巧操作提供了技术支持。游戏的硬派主要突现在锁定射击与BOSS战中，360度空间场景所表现出的美感与繁多的敌人与极速的追逐形成了鲜明的反差。玩家必须对于飞龙的飞行轨迹与最速锁定运用自如，才能在游戏的中后期保证己方的安全。而面对 BOSS战的时候，那种巨大身形与ORTA柔弱的身姿所形成的对比让人体会到了凌驾于传统模拟射击的对抗快感。游戏中完全没有捷径可走，面对BOSS的阶段性弱点，玩家必须在高速穿梭的躲避中找到锁定位置并最速造成伤害，操作难度要求之高也非一般飞行模拟游戏可比。类似对付飞行舰一关，不断躲避飞弹已经很是困难，还要从尾巴开始依次锁定直到最后胜利，初次接触作品是很难坚持到底的。在上下穿梭不断调整位置的同时，我们要做的是准备一场时间极为漫长的耐力战，并且绝没有出错的任何机会！！笔者在也不得不为SEGA这种硬派精神所折服。

关于本作的闲言碎语

本作游戏场景的美丽足以让众多玩家投入其中，游戏场景的宏大与敌方造型的大魄力都突出了游戏惊人的画面表现力。但却因为这要求极为苛刻的锁定与敌方攻击设定而让众多LU向玩家无法坚持，这种坚持游戏开发初衷而决不妥协的硬派是飞龙ORTA最为宝贵的游戏精神，也正是由于这种坚持才真正体现出了这款神作360度空间射击的特有魅力。很多年后，在我们感叹本作游戏画面与场景凝造的惊人时，真正接触过本作的玩家却更加赞叹游戏对敌锁定与空间位置设定的精妙，这才是硬派之作留给玩家的最大财富，也是硬派永存的实质性代表。

速度与打击的纯粹体现，并体现出多线进程发展的探索极限难度

SEGA残存的铁血硬派—暗影刺猬

（●发售日：2005-11-18 ●制作商：SEGA ●类型：动作冒险）

我是很佩服SEGA的，这个公司实在太强了。一般的玩家朋友怕是要问我，这是怎么说了？我们将SEGA以前的硬派先放一边，单说这2005年11月发行的“暗影刺猬”，在笔者认真的进行了本款作品整体流程之后，只有一个声音在脑中回响，“这么BT的动作游戏，也唯有SEGA才做的出来。”对于游戏的几个苛刻到极点的设定，不但体现了SEGA会社决不向商业化妥协的作风，更突出了动作游戏最高难度与最高探索性的巅峰水平。作品除了突出了SONIC系列游戏独有的速度感和动作严谨性之外，突出的苛刻要素让玩家甚至不敢相信这是一款2000年之后开发而成的动作游戏，让玩家在如今体会到了难得的动作硬派。



首先要提的便是游戏的操作锁定方面，如今一般的动作游戏如果牵扯到射击操作，通常都有准确的锁定准星与简化的模糊瞄准设定。而本作中居然完全采取



了距离目测且毫无准星的射击方式。虽然游戏中出现的武器众多，但玩家必须遵照靠近命中目标为相对最近距离一射击一再靠近第二命中目标距离一射击的操作方式。这种建立在动作移动基础上的射击方式必然会让水准一般的动作玩家吃尽苦头，但只有追求关卡通过速度的高级玩家才会了解，唯有这样的锁定射击方式才能够创造最速敌人清除，才能以最快的清除前进路上必杀之敌。这种只尊敬高级玩家的制作风格同样体现在了关卡的设计中，如果您只是想简单的进行关卡通过，击败一些固定出现的BOSS，那很快的便能通关，不过别开心，那不过是最普通的流程罢了。游戏可以让SHADOW走向光明与黑暗两条路线。无论您选择哪条路线，关卡中必须达成的任务目标真是BT到了极点。在游戏中为了找到最后一个任务道具折腾一下午仍无结果的情况经常发生。特别是走英雄路线第五话，任务要求击杀50个恶魔体，真是恐怖之极，当时无论我如何努力也总是停留在49个。直到通过每小节的恶魔体记录，一次又一次的重复尝试在一个隐藏的通道中找到了第50个恶魔体，成功之后却丝毫没有喜悦，只心力俱疲。心想这样的动作游戏如今又有几个人能够坚持到底，而就算如此SEGA还是要贯彻难度至上，隐藏要素繁多的开发路线，笔者也只有佩服了。而游戏中的流程设定更是让人崩溃，如此容易任务收集失败而改变路线进程的游戏居然是自动存储进度的！！这意味着如果一时不慎任务失败但触摸了关卡装置，整个路线则被锁定在失败线路上再无法重新来过。如果玩家还想完成英雄或恶魔路线则必须从第一话重新来过，这样的残酷设定如同16位时代的SRPG规则一般，却能够在2005年的一款动作游戏中得以体现，不能不说是SEGA鄙视软件商业化，持续游戏攻坚魅力的一次呐喊，也是玩家心中永恒的记忆。

关于本作的闲言碎语

虽然笔者在一次错误触摸关卡装置后想将机器砸碎（呵呵），但我在冷静之后感到这样的硬派设定在如今商业大众要素横行的游戏圈中是为精品。而玩家在真正完全投入，历尽艰辛后所获得的快乐也必然凌驾于其他动作游戏。这便是硬派所带给玩家最真挚的游戏享受，也唯有如此才能让玩家真正认真地投入到一款游戏的探索与攻坚中。这款经典的动作游戏如果没有这么多的硬派设定可能销量更高些，而SEGA居然坚守硬派大旗而无视商业运作的风骨则更令笔者敬仰。这样的反市场规则的作品在今后必然越来越少，希望玩家朋友珍惜这难得的热血投入与硬派风格吧。

在画面表现上极端拟真，在操作环节上突出顶上难度的苛刻作品，只为竞技而生的格斗王作

完全为竞技而生—VF3

（●发售日：1996年9月 ●厂商：SEGA ●类型：格斗动作）

SEGA是笔者最为敬佩的硬派厂商，那种对任何浮夸作风与商业媚俗作派不妥协的风格如同一个硬汉，充满了个性、魅力。除了家用软件之外，我们从其最为擅长的街机软件中可以明确的感受到这样的风格。在如今VF4FT横行的年代怕是很少有玩家还能回想VF3时代的硬派吧。实际上，在VF多代发展的过程中，也唯有VF3才是绝对的硬派铁血之作，以专业的格斗游戏的理念来看，游戏本身的操作架构已经严谨到了极点，为了这绝对的严谨，制作者甚至不惜在游戏中牺牲了很多操作爽快感和游戏所本应该表现的夸张。这个相对写实风格浓厚，朴实无华的硬派作品也是至今最贴近竞技风格的格斗力作，我们可以说其完全为了竞技而生。首先，游戏设计的场地破天荒



地采用了高低差设置，这样的设置考虑了格斗写实风格的再现，但却让3D格斗的打点变化更为丰富，不确定性也随之变得更强。由于这一要素的加入，众多高手除了要考虑对手角色对策，确认反击等等攻防要素之外，还要多观察地形的变化，否则敌人在高点你在低处，本一个中段便成了下段攻击……一旦发生



这样的情况，后面的攻防利弊便有可能完全失去把握了。也许这样的设定太过影响攻防的变化，并且让游戏的竞技难度大大增加，所以在四代中便将这个硬派设定给取消，在笔者看来这实在是一种风格的倒退啊。在攻防战中，防御点的画面表现也写实到了极致。了解VF4的玩家通常知道全旋技与半旋技在游戏中是掠过防御方的身体的，这虽然显得动作更为飘逸，但却绝对不真实。在VF3中，所有全旋与半旋技巧如果被对手防御则直接格挡在防御本体上，通常都必然为被打击确反。这种细致与追求写实的硬派作风在至今所有的3D格斗游戏中都再难相见。抛开这些硬派表现要素之外，游戏最为内敛的硬派当为这款作品的操作了。VF3的操作要求输入帧数极为苛刻，连陈洛与陈佩这样的连点技巧都必须按照要求发动帧数节奏发动，一旦有稍许的偏差，招式便会中断不出。也就是说，类似PPPK、PPP2K这样的技巧都充满了输入难度，更不用说什么最速斜上掌的发动，什么AKIRA的崩击云身了。技巧输入难度恐怖之外，游戏的整体操作架构要要求严格，在动作处理上可以说是一丝不苟。类似33进步这样的技巧对于输入节奏的要求也极端苛刻，刚刚接触这款游戏的玩家如果不花费很长时间练习是绝难掌握的。在背投判定方面也是如此，游戏的背投距离非常之近，可以说在关键时刻不进步是



不能够形成背投成功的，给玩家在实战中的应用设下很高的要求。而拆投的指令也唯有目押拆拔一途，绝对没有VF4中所谓的闪避拔投，打击拔投这样的忽略人间能力的技巧。完全将操作者逼到了反应考验这唯一的出路上。

关于本作的闲言碎语

游戏整体操作的高难度注定了游戏对应群的固定。当年能够进行VF3竞技的玩家都为竞技气质很重的专业玩家。虽然游戏的推广远没有VF2与VF4那样的辉煌，但VF3时代的名人玩家却是在根性，反应等多方面最让我们佩服的。当时的经典对局也充满了专业竞技气息，那种紧张与纯粹的脑力对抗已成永恒。这样一款极度硬派的格斗精品由于技术门槛与人间要求过高而没有得到应有的成功，却由于开发目的的纯粹与至高的指标追求而成为格斗游戏中最为铁血的代表，在怀念VF3时代的专业气氛同时，我们同样期待着即将到来的VF5能够带来又一个专业格斗竞技的春天。

打破传统游戏推进方式，为了游戏主题的完美表现而决不在难度上有所妥协的异类

浪漫的硬派—旺达与巨像

（●制作公司：SCE ●发售日：2005.10.27 ●类型：动作冒险 ）



我一直不喜欢将旺达与巨像称之为一款动作游戏，也不愿意将其简单归类到一AVG这个大范畴中。在我心中，这款游戏不仅包含了电影式视觉表现的浪漫，更表现出了制作人为了表达出主题情感而决不向任何商业要素妥协的硬派作风。记得游戏刚刚发售时，我的一个好朋友只问了我两个问题."没有喽罗？""没有"，"只打BOSS""嗯，只打BOSS"。这两个问题问的精妙，也充分地体现了本作的硬派。可能很多玩家都没有意识到旺达与巨像没有喽罗—找到BOSS—打败BOSS这样的轮回已经打破了多年动作游戏建立起来的固有架构。这种突破完全为了剧情的铺设而设置，且绝对没有一点附属多余的要素，这是何等的硬派！只要接触过这款游戏的玩家朋友就会知道，游戏沉重的救赎主体衬托出了爱情的伟大。游戏中主人公每一次找寻BOSS，击败BOSS的过程虽然听则单调，实际上只要自己亲自操作，每一次历尽磨难的巨像征服都会激发起玩家又一次进行极限挑战的勇气。

在整体挑战中出现了两个难点，一是找到BOSS的艰苦，玩家必须利用上古之剑的反光指引与从邪神多尔明的嘴中了解到只言片语来在诅咒之地不断游荡。很多巨像爱好者在和笔者交流时，感觉巨像的征服还在其次，找到BOSS的过程才是最过辛苦。游戏的主制作人上田文人先生为了让玩家体会到身临其境的艰辛，没有让这个难点进行任何简化，只要是玩家自己通过不懈的努力最终找到BOSS，那第一眼的感动是发自内心的，这也是之前痛苦找寻换来的心灵震撼。第二点，便是BOSS弱点设计的精妙与繁杂，玩家千辛万苦终于找到了BOSS，却必然在征服它的过程中屡遭挫折。只要操作者不是个IQ200的天才，最终巨像的弱点是一次又一次失败积累而来的。如今，当笔者回想当时在喷泉一章中受到的挫折都心存畏忌，这要感谢上田先生决不减低游戏难度的硬派作风。我们可以试想一下，如果BOSS的弱点难度或画面提示极端明显的前提下，我们怎么还能有第一次攀爬到巨像顶上，向弱点发起进攻时发自内心的呐喊，那种甚至与游戏中主人公相重合的激昂在其他游戏中怎能感受得到！！！游戏阐述剧情的方式居然完全的与玩家同步的操作过程，中间少有任何语言铺垫。这种从沉默中爆发的力量远比一般动作游戏中平铺直叙的语言魅力来的深刻。





关于本作的闲言碎语

诚然，游戏如此众多的硬派设定牵扯到不可能被大众所接受，甚至可以说少有平常玩家能够耐得住寂寞将这款作品继续下去。但为了突出在百般磨难之后爱情的真挚，为了突出整体互动剧情的真切与感动。上田先生无论在叙事方式上或是游戏的进程难点上都没有后退半步，这对于如今以商业游戏为主体的TVGAME界是多么难得的硬派！！是何等可贵的坚持！很多玩家都不理解为什么巨像FANS对这款作品能够如此的崇拜，但如果你能够亲身体验一下这款经典的话，就一定会理解其中的韵味。听我的，亲自拿起手柄将巨像击败吧，那一定会唤起您心中长埋在心的感动。

为追求极限的拟真操作而无视成本投入的神奇作品，将架空战争世界观表现完美的模拟射击

完全贯彻制作思想的硬派—铁骑大战

（●制作公司：CAPCOM ●发售日：2004年3月16日 ●类型：模拟射击 ）

座舱模拟射击，这本身就是一个硬派的游戏类型。可以说这个类型便是男人专署的游戏类型，可见机械与武器所表现出的铁血硬派是非常直接的。而座舱射击类游戏中又以虚拟机械兵器座舱射击为最高。在我们的印象中，武装狮鹫系列与装甲核心系列的操作难度与机体设定都达到了极为上乘的水平。但对于笔者要说的硬派制作风格而言，CAPCOM公司制作的铁骑系列则凌驾于前述两个系列而成为极致的硬派作品。我们甚至可以说在整个TVGAME界，如此无视开发成本与制作成本，只考虑完全贯彻主导制作思想的游戏唯铁骑最高，这是一个硬派制作人发挥其全部才华的惊艳之作。

神谷英树是个天才，当然也是一个幸运的游戏制作人。作为对座舱射击有着执着情感的他，非常希望将体感筐体的操作与机械座舱射击进行完美的融合，也唯有如此才能真正还原虚拟真实座舱射击的最大操作快感。这个想法如果放在街机上进行制作还比较简单，但神谷英树居然想让这个作品通过家用平台与网络化来实现趋近完全真实的战场与大型控制器操作，这难度可想而知。而如此耗费周边制作成本的游戏提案居然最终能够被CAPCOM所采纳，厂商的开明的开发环境也是值得我们尊敬的。铁骑的第一作已经完成了大型操作器与机械体操作指令的还原，但很可惜的是没有利用在线系统实现网络作战。而之后推出的“铁骑大战”才真正成为了神谷英树创作思维的完美还原。一款游戏居然售价高达19800日元，除了软件之外便是那颇具气势的操作控制器，相信真正入手过这款游戏的朋友在拿到游戏当时是一种别样的满足感。而此时如果配合大屏幕的显示系统一种身临其境的投入感油然而生。游戏本身没有因为操作器的体积而让操作稍微简化，只要打开控制器的包装，密密麻麻的控制按键定会给购买者留下深刻的印象。这可不是什么装饰，操作器中所有按键基本上全部有特定的作用，除了机体操作的主要设定键之外，机体显示屏的设定都需要依靠这些数量繁多的按键来实现。也正是由于制作人不简化不妥协的制作理念贯彻下。我们在游戏驾驶时才体会到了俨然如真实机体驾驶员一样的投入感，虽然之前SEGA土星时代的电脑战机就曾经推出过专用控制器来还原操作感，但那只是一个家用机上的启蒙之作。由于XBOX机能的优秀与整体控制器的严谨，铁骑大战连机体重力感与射击反馈都能非常真实的在操作中感受到。XBOX强大机能渲染出的极限画质自不用多说，厉害的是游戏画面中也完全还原了神谷英树先生对于机体仪表与座舱内部设计的要求，控制器完全能够对应游戏操作界面进行控制互动，达到了完全虚拟真实的效果。武器为了突出真实感的需要而完全以实弹系为主，命中敌人后爆炸的爽快与飞溅的钢铁碎片相信绝对是每个铁骑玩家难忘的感动！





关于本作的闲言碎语

这样优秀的机器人座舱射击我们在街机平台中都难见到，那么在家用机平台上突出了网络作战的优势便更是锦上添花。游戏网络作战中最为出色的战役模式最为突显硬派本色。不要以为在这样的游戏模式中胜负可以无所谓，每一次失败都会造成机体战斗点数与固有装甲的重大损失。而如果在战役模式中你扮演了王牌驾驶员的身份击溃了敌方机体，不但能够获得增强能力的战斗点数还能获得一些新颖的战斗装备。这样趋近真实的网络作战架构配合网络中战友的战术组合，代入感十足。由于充满硬派的制作理念而诞生的这款奇作至今仍然为家用虚拟座舱射击的极限作品。

整体操作难度达到逆天的不体贴作品，只奉献给硬派动作达人的对应作品

极致难度的硬派—SHINOBI 忍

（●发售日2003年 ●制作商：SEGA ●类型：动作冒险）

我们的话不能以偏盖全，说是极限难度便完全没有亲人之处。事实上在PS2平台推出的SHINOBI日版已经完全的继承了SEGA会社王牌动作品牌"忍"的优良传统。不但将游戏中主人公忍者的速度感与飘逸完美体现，更在关卡的场景搭建上下足了功夫，各种特殊登踏才到达的场景，各种高难度操作才能完成的地域过渡成为了游戏操作的独特亮点。游戏本身的画面渲染并没有用多余的任何色彩，对比强烈的色调令忍杀的动作与主角本身身型格外突出，而这些还都算是SEGA为了表现真正的硬派所做的铺垫，游戏中破天荒开创的"杀阵"系统才真正升华了这款动作游戏的难度。因为这样强气的连动杀伤系统出现，无论面对多少敌人都存在极速秒杀的可能。说到这里，貌似这款游戏还是提供了很贴近玩家的游戏操作环境才是。实际上，只要您真正对游戏进行操作便会立刻抱怨。只因为这款游戏的视角实在是太苛刻了，如果您没有进行提前敌人出现位置的了解而进行游戏只能是晕头转向，消灭敌人都成问题就更不要说什么连动杀阵了！！更可气的是，SEGA完全是有意将游戏的视点做的如此不贴近操作者，而刻意制造出一个超硬派难度的动作游戏环境。在动作游戏市场每况愈下的大背景下，SEGA公司非但没有向市场妥协，更没有向大众化玩家进行妥协。可以说，本作完全将玩家的处境和意见无视，也就是说您必须要按照SHINOBI内定的游戏规则走，什么视点苛刻之极，操作打击输入位置的极限要求，形成杀阵的提前预判，高级地点到达的超难度操作搭配等等都变向的告诉玩家这根本就不是一款让您消遣的作品。如果您是一个敢于登攀高峰的上级玩家，那这款游戏便要花费您难以想像的心血才能成为流畅通关的达人，如果您是一个只想休闲娱乐一下的边缘玩家，那奉劝您还是把盘放回包装盒中，否则您定会对游戏中极不人性的设定而大骂不止……这便是SEGA的硬派，他宁可游戏因为不商业而卖不出去也绝对不会改变自己对于游戏的开发理念。真正接触过这款作品的玩家一定知道，无论您对于别的动作游戏如何之精通，都需要前几次尸体的出现来不断充出经验，这经验主要是由于视点的糟糕与角色移动速度过快无法预先估计停止方位而造成的。如果没有经过这样多次死的教训，您休想预先知道敌人的所在方位，很多时候死都不知道自己怎么死的。而这样硬派的视点与难度设定便造就了这款绝对上级者向的专业动作游戏，只要对这款游戏产生兴趣的玩家都将挑战极限视为这款游戏的唯一乐趣与目标。在最高难度下，全部利用预知路线进行最速杀阵消灭也成为了玩家们比拼竞技的项目。这里笔者要特别说一下游戏的美版，由于美版SUPER模式的出现而让敌人的攻击强度与AI智慧提高到了恐怖的程度，加上游戏本身便在视点与操作环节上苛刻之极，面对这个模式的挑战就难比登天。我们要承认很多游戏，并不是用来玩的……





关于本作的闲言碎语

至今为止，众多网络上公布的SUPER模式最速通过录像的高下载率告诉我们，玩家也需要硬派游戏的刺激才能达到最高的人间发挥。（之前的霸王塾中也曾经有超高手对于SUPER模式的超速通关介绍）只要有这样硬派的游戏出现，便会随之诞生天才的玩家来对之登攀。这款难度达到了BT程度的游戏并没有遭到玩家们的抛弃，留给我们更多的是对SEGA这种硬派制作风格的褒扬。笔者也清醒的了解这样作品的存在必然是凤毛麟角，但却为顶级动作游戏爱好者提供了登攀的高峰。无论如今的TVGAME业已经如何商业，笔者都希望类似于SHINOBI这样的铁血作品能够再现。

敢于利用最直接最为简单的操作方式表现作品内在风格的单纯硬派

简单且直接的硬派—铳墓

（●发售日2003年 ●制作商：RED ●类型：动作冒险）

要再次夸讲一下SEGA的硬派作风了，多年之后回想起GUN GRAVE这款动作游戏中的异支，怕也只有SEGA旗下的公司才能做出这样具有纯粹精神的游戏来。铳墓的诞生，根基虽然在于日本动漫文化的普及，为了能够表现出作品动漫剧本的精髓，游戏的操作甚至成为了一种附属品，但这种纯粹精炼的操作恰好体现了游戏中爆裂喧哗的主题核心，"简单也是一种风格"，作为一款PS2平台标准售价的游戏，敢于体现出这种简单与纯粹，那就不能不说是厂商绝对的硬派表现了。

游戏首先完全由天才美术指导内藤泰弘绘制了游戏晦暗的架空世界，主人公毕扬德·查·古雷夫作为组织中最为恐怖的死亡杀手而存在，甚至被传说成为"死亡精神"，而剧情则围绕着他的接受的任务直到最终的组织颠覆与复仇而慢慢展开。主人公的造型极为冷酷，帽子的造型非常夸张，几乎看不到主人公的脸，而类似僵尸般缓慢移动的身躯却暗藏着难以想象的杀伤武器——两手携带着的枪"凯烙贝烙斯"，肩上也横跨着装在巨大棺材里的重火力枪械。这几样恐怖武装的结合体为游戏的操作架构提供了基础，当玩家被游戏中制作精巧的动画开场带入到游戏的特定氛围后，令人难以想像的是游戏的主操作架构也只不过是移动+射击这两点最基本的动作要素而已！为了还原主人公无视死亡的射击爆炸感，游戏中虽然射击的方式只不过是一直连击，但由于主人公射击动作的转变，爆炸的击中音效与击中敌人时丝毫不加掩饰的流血与尸弹特效，让游戏中本来极为单调的射击操作成为了一种类似宣泄的爽快操作。游戏中经常出现众多掩体，也为了突出所表现出的枪战场面如同吴氏电影中的片断一样突出了个人英雄主义，那种射击杀伤的清扫感是具有特色的。而在游戏进行的危机时刻，主人公身后巨大棺材中的火箭炮又会成为平常线性操作中跳动的波差，被夸张的爆炸效果与以一敌众的最终结果都会给玩家带来充分的满足感。主人公的移动虽然也非常的单纯，但除了跳跃之外的翻滚却将一个枪手摆脱不利困境，冲向掩体的感觉表现了出来，这极为硬派且单纯的游戏操作设定非但没有让玩家感到枯燥，反而产生了非常好的剧情与气氛烘托效果。值得一提的是，游戏的整体渲染全部为动画渲染技术而成，与作品的动漫主题相呼应。画面整体的灰暗感配合动画渲染技术，给玩家创造出了一种特别的互动动画意境。





关于本作的闲言碎语

游戏中除了主人公之外，所出现的配角加上组织敌方角色的造型与武力造型都充满了动漫FEEL，令玩家过目不忘（大友三郎这个黑人就极有武人之风，给笔者留下了深刻印象）。这样一款纯粹之极的硬派作品果然如之前的宣传语一般达到了"可操作动画"的水准。更由于气氛与人设凝造的成功获得了FANS向的人气。之后RED因为本作的人气基础而推出了TV版动画，也获得了不俗的成绩。从游戏到动漫的互动本作当然不是第一个，但热血硬派且风格直白的制作风格为动漫游戏这三者的互动树立了榜样。也是硬派游戏向不同领域延伸的经典作品。

在2D横版动作年代以最少的动作要素表现极端严谨操作体系的硬派代表作

2D打击的硬派—快打旋风

（●发售日1991年 ●制作商：CAPCOM ●类型：动作冒险）

动作游戏之神CAPCOM在80年代至90年代初创造的横版动作辉煌是TVGAME文化中极为珍贵的财富。从打击设定，受创设定到场景设计，装备与附属装备属性，BOSS能力设定等多方面CAPCOM在横版动作游戏中不仅给予了准确的定位，并且在多年的作品开发过程中不断进化完善。可以说动作游戏在3D形态进化之前，CAPCOM已经将2D动作游戏这



个类型制作得相当成熟了。笔者回想起C社众多的横版动作神作中，综合素质优秀的名作如满目星隶，但最为硬派的却坐标鲜明。那便是可以称得上是街机横版动作游戏风潮的缔造者—快打旋风。

只所以将这款作品托出，原因就在于两点，一，其操作够简单，二，其非常严谨且很难……首先是游戏的主体架构方面非常简练，这款名作出现的选用角色基本上固定了之后动作游戏的战斗单元的风格，分别是基本性能平衡的CODY，速度型的GUY与绝对力量型的市长HAGGAR。作为早期的横版动作游戏，本作的实际操作模式只包括了基础的攻击，跳跃，与背投打击而已，但游戏的硬派也完全体现在这貌似简练的操作模式中。游戏中完全要依靠角色的移动来摆脱混战被包围的被动处境，而所谓基础的打击也要衡量好固定的发动距离而使用，基本上面对一个敌人时发动连续基础打击还可以，游戏中只要面对超过一个的角色发动连续打击则很容易被后续敌人发动攻击打断掉而变成被持续伤害的可怜场面。所以虽然是基础打击，却凝聚了合理移动与合理发动时间的高级操作，充分体现了打击这个基础系统的精妙所在。为了突出打击的重要性，游戏中武器竟然全部设定有使用次数，且一次被



创便很容易丢弃。玩家虽然在关键时刻可以应用武器解围但却由于架构的限制而无法依赖。游戏中所登场的敌方角色直到今天来看也是AI颇高，区区小单位喽罗也善于移动包围，更能够在角色被动时按节奏持续让玩家处于被创硬直状态，一不小心就唯有发动旋风攻击来解围。而BOSS的设定就更为经典。几乎每个角色都在打击技巧与迂回位置方面有独到之处，首关BOSS便能够召唤喽罗无数且跳跃攻击鬼魅，游戏前段更出现了恐怖的BOSS角色SODOM，这个武痴DASH速度之快，攻击力之高让人根本无法相信这是个前段便放出的BOSS角色。游戏中除了这样的强力BOSS之外，设定的各色中级杂兵特别是力量型的巨人给笔者留下了深刻的印象。

关于本作的闲言碎语

读者朋友们可以回想一下这款作品，当我们面对这样形形色色，能力不同的强悍敌手时，我们唯一的武器便是基础的打击，背投与跳跃打击，这最最基本的硬派攻击方式强制要求操作者对于有限操作架构的最大化应用。（笔者虽然承认作品存在着挥空摆拳的BUG，但对于真正尊敬游戏的玩家是不会利用这种BUG来降低游戏难度的。）CAPCOM因为本作的成功而成为了横版动作类游戏的王牌制作商，但之后推出的众多作品都在操作环节上不断丰富，纵然仍存在着特有的硬派但却再难见到快打旋风般简单纯粹的硬派风格。这款作品可以作为CAPCOM硬派本质的缩写而存在。

3D动作游戏中将2d硬派动作要素继承并融合3d操作体系的金牌打击作品

3D打击的硬派—SPIKEOUT

（●发售日2005年3月24日 ●制作商：SEGA ●类型：动作冒险）

动作游戏跨越了横版动作游戏时代之后，主机性能的提升让动作类型的3D进化成为可能，但非常可惜的是，当角色建模完全3D化之后，游戏的动作打击似乎成为了清扫打击感与打击特效发挥的舞台，2D横版动作时代留下的硬派打击感却罕有作品继承。而在1998年，SEGA会社的街机平台推出了SPIKE OUT这款3DACT的神作，令人感到奇妙的是，SEGA会社3D动作游戏的硬派要素居然还原并升华了当年横版动作游戏固定流程下的极限打击力度，这种利用全新技术的优越性升华传统动作游戏的硬派制作风格令笔者敬佩。



首先，游戏人设造型便非常硬派，造型全部为筋肉突出的硬汉，纵然有女性角色进行点缀但也绝对属于技术型打击的代表角色，招数依然狠辣。游戏中出现的武功流派也相当写实，剑术与搏击体术的描写都突出了流派的实用技击特点，无论是打击或是被打击都有种极为强硬的动作质感。音效的配合也是铿锵有力，每个角色在蓄力打击后发出的呐喊只要接触过作品便难以忘却，但最体现游戏硬派本色的还是将3D特有的打击感与传统动作游戏架构相融合的操作系统了。其中普通连续攻击，跳跃，特殊攻击（耗费闪电道具，与横版动作游戏中的旋风保险攻击作用相同）都延续了传统动作游戏的操作特点，但游戏中出现的蓄力攻击，特殊定位移动（SHIFT MOVE），则突出了3D动作游戏特有的优势，并能够结合不同的键位同时输入实现跳跃浮空攻击，追打攻击等特殊攻击手段。在游戏中，特有的基础打击操作便已经设定严谨，类似连续输入的基础6段打，虽然输入简单但却在连续性上存在破绽，很容易被对手反击，但将不同的键位结合起来进行类似PX3CX3的连续加强力攻击不仅在动作上体现了各角色的动作个性，且在操作上必须严格按照节奏输入，否则便会经常出现动作中段的情况，如同一款3D格斗游戏的目押连携一般，这款硬派动作游戏的打击输入也需要长时间的节奏练习方能掌握，游戏的操作难度也突出在这个环节。游戏在突出操作爽快感上借鉴了3D格斗游戏的优点，由于特殊跳跃攻击与特殊蓄力攻击能实现角色浮空，爽快之极的各种自创浮空连携输入成为可能。由浮空攻击引发的浮空连携不仅威力惊人，而且断点节奏输入的节奏感非常奇妙，操作感极端爽快，浮空后，按照节奏输入的段点打击如同SEGA会社王牌格斗作品VF的连携感觉一样，这种硬派的打击输入在动作游戏中得以重现，也唯有同会社的这款作品才得神韵。除了浮空连携之外，游戏的蓄力分段打击也设计的格外严谨，游戏中的分段蓄力打击基本上分为四种，初级打击以快速连续性见长，二级便是小浮空打击，三级则可以造成敌人的晕眩，四级打击则是角色最强的冲击攻击，威力和打击面积都极为优秀，面对数个敌人迂回蓄力至满瞬间冲击一片的感觉

真是爽快到了极点！这个超级硬派的打击设定让众多蓄力攻击的配合输入成为可能，也让传统的打击模式充满了技术性与变化性，很多高手至今仍然在店铺中研究爽快的自创连携技巧，源于SPIKEOUT蓄力打击系统的经典设定。除了打击之外，游戏的背投设定也设计的相当繁杂，利用背投键位与方向的变化可以实现正面普通背投，背后连锁背投



甚至可以擒拿敌人后输入旋风攻击变为巨人投。游戏中对于附属武器的描写也打破了一般动作游戏的惯例，游戏中除了一些大众武器之外，路边的场景中的附属道具也随时都可能转换成为手中的武器（例如路障等等），武器持有状态也非常写实，小型武器可以同时持两个，角色也会因为武器的重量不同而影响平常的移动速度，制作的用心也可见一斑。这款作品对于敌人的描写也突出了铁血硬派的宗旨，敌人的能力都非常彪悍，AI也相对很高。

关于本作的闲言碎语

中后段拥有武器的敌人令人头痛，迂回与熟练掌握致死连段的重要性就显而易见了。游戏可以实现四人配合混战，面对游戏的最高难度，4角色同场配合的感觉结合技术性极强的连锁输入方式，完全将以前横版动作游戏的多人合作模式加以升华，在店铺中，观看四个高级玩家在一起所实现的多样配合连携绝对是一种享受。SPIKEOUT拥有SEGA众多硬派动作游戏的特点，上手操作难度与游戏难度普遍偏高，对于游戏的研究性大于游戏的本身的娱乐性。但作品本身突出了3D动作游戏特有的打击质感与杀伤空间感，更融合了传统通版动作游戏中的旧有精髓。

NINETY-NINE NIGHTS 被选中的少女

头顶上方很远的地方，是广阔的半球形天花板。清澈的月光透过支撑着天花板的窗户，照射到这个被森严的空气和寂静所包围的地方。这里就是地处巴斯克斯公国的首都巴鲁哈林的圣都魔导院讲堂。很多年轻人在这座讲堂中学习，目标是成为真正的魔法师。

圣堂骑士团和阿斯法索斯教会，以及圣都魔导院，都代表着巴鲁哈林的颜面。在众多学习魔法的年轻人中，有一位魔法才能过人的学生。她就是只有11岁的少女——特尤露露。“喂！特尤露露！都什么时候了，还不快点睡觉！”

“讨厌，人家还不困呢！”两人的声音一下子打破了沉寂，只看见深夜的讲堂里，大魔导师米拉巴里斯正在追赶特尤露露。“如果再不听话，我就不客气了！”米拉巴里斯见特尤露露不听劝告，停下身子，举起了手中的魔杖。就在这个瞬间，特尤露露的周围燃起了火焰，挡住了她的去路。这就是米拉巴里斯所持有的魔法“红莲之火群”。“啊，过不去了……”。米拉巴里斯操纵着那团火焰，特尤露露虽然无法移动，但表情并没有显出害怕。“米拉爷爷，这里可是禁止玩火的啊！”只见特尤露露面带微笑，用手中钥匙形状的魔杖，轻轻敲了敲地面。突然，周围的火焰一瞬间变成了水，很快消失了。“怎么样，米拉爷爷？”特尤露露满脸得意的微笑，和米拉巴里斯的表情成了鲜明的对比。米拉巴里斯心里明白，特尤露露能够轻易化解“红莲之火群”，证明她确实长大了。从那一天到现在，马上就快12年了。米拉巴里斯心里仍然清楚地记得，第一次见到特尤露露的那一天……

在昏暗茂盛的森林中，天空中几缕阳光照在泉水上，水面被照射成金黄色。泉水的旁边是一棵枝繁叶茂的巨大古树，仿佛站在那里俯视着闪闪发光的泉水。一天早晨，米拉巴里斯出于某种预感，好像受到召唤一样，走出巴鲁哈林，来到了森林中。森林被称为“诞生之森”，传说是神灵降生之地，因为受到崇敬，所以很少有人进入。米拉巴里斯安静地走在森林中，不知不觉来到了泉水边。“把我呼唤到这里来的，就是你吗……”米拉巴里斯的视线停在一朵水草盛开的白色巨大花朵上。几层重叠了的花瓣像衣服一样包裹着一个熟睡中的婴儿。这个婴儿便是特尤露露。这场神秘的邂逅以来，米拉巴里斯把特尤露露当成神灵之子，带回圣都魔导院，像对待亲生孙女一样养育着。如今，天才的特尤露露已经成长为一名魔法师，甚至可以轻易化解米拉巴里斯的“红莲之火群”魔法。

“特尤露露12岁生日的时候，可以去‘试炼之洞窟’接受考验。”米拉巴里斯低沉的声音在大厅中回响。“就是说，我已经可以独挡一面了！”特尤露露笑容满面地说。但是突然传来另一个打消她喜悦的声音，“我不赞同，这对特尤露露来说，还太早！”和米拉巴里斯持相反意见的是土系魔法师艾斯佩拉塔。美丽而妖艳的艾斯佩拉塔，和沉着冷静的风系魔法师雷班，以及米拉巴里斯，并称为圣都魔导院的3大魔导师。至于艾斯佩拉塔认为特尤露露还不能前往的“试炼之洞窟”，是位于“诞生之森”中，与精灵契约的地方。米拉巴里斯、艾斯佩拉塔、雷班，都曾去过那个洞窟，分别与火、土、风，3种精灵结成契约。对于魔法师来说，只有与精灵契约，才能被承认是真正的魔法师。“艾斯佩拉塔，你就别多管闲事了。好不容易米拉爷爷才同意我去的！”特尤露露为了能得到真正的魔法师称号，竭力和艾斯佩拉塔辩解。但是艾斯佩拉塔好像没有改口的意思，“我还是坚决反对！”

其实，艾斯佩拉塔并不是不承认特尤露露在魔法方面的实力。在她眼里，特尤露露还是一个时常给圣都魔导院带来欢笑，喜欢恶作剧的顽皮少女。由于与生俱来的才能，和生活环境的不同，特尤露露没有同龄的朋友。表面上看她好像满不在乎，实际上她经常坐在窗边望着在大街上玩耍的孩子们。在她幼小的心灵中，其实充满了寂寞。艾斯佩拉塔一直把特尤露露当作亲妹妹，知道她已经承受了一般孩子所无法承受的东西，不想让她再有更多的痛苦。

“和精灵契约，当上了真正的魔法师，可同时还背负了去战场战斗的义务！米拉巴里斯大人应该明白这一点吧！”

“当然明白……”“那为什么还要让她去？想把年幼的特尤露露送上战场吗？”正在这时，传来了一个声音，“冷静点，艾斯佩拉塔。米拉巴里斯大人也是经过深思熟虑后，才决定的！”话音刚落，风系魔法师雷班走了进来。这时，一直沉默的米拉巴里斯开口说道：“原因是战局的恶化。黑暗的力量已经开始影响到我，光明与黑暗的平衡已经受到了破坏。能与黑暗力量对抗的，只有光明！而这种光明就是特尤露露！从见到特尤露露的那天起，我就有了预感……”悲痛的表情出现在米拉巴里斯脸上，艾斯佩拉塔也沉默了。为了使光明与黑暗的力量得以平衡，米拉巴里斯才做出了艰难的决定。大家一直沉默着，这时又传来了特尤露露的声音，“大家别都沉着脸啊，让我特尤露露去，肯定不会有问题的！”大家望着年幼的特尤露露，依旧沉默。



谈话结束了，特尤露露没有回房间，她坐在魔导院庭园的台阶上，望着夜空的星星。不知道时间过了多久，突然她背后传来了声音，“原来在这儿啊。”回过头，原来是艾斯佩拉塔。由于刚才的谈话，两人又沉默了一会儿，还是艾斯佩拉塔先开了口。“明天，不去街上逛逛吗？以前你不是说想去的吗？”

“啊？……但是米拉爷爷不会同意的。”

“没关系，我们偷着去。”第二天一早，两人偷偷离开魔导院，来到充满活力的大街上。面朝巴鲁萨斯海的巴鲁哈林是水产业繁盛的都市，大街上新鲜水产和蔬菜的叫卖声不绝于耳。特尤露露满脸的笑容，好像小孩子一样不加掩饰地兴奋着。她本来就还是个孩子，本来就应该这样。艾斯佩拉塔心里这样想着，带她来这里没有错，只是艰辛的未来还在等待着她。“艾斯佩拉塔，再答应我一件事好吗？”特尤露露握着艾斯佩拉塔的手，兴奋地说道。“什么，什么事？说吧。”艾斯佩拉塔的声音像母亲一般温柔。昏暗茂盛的森林，阳光照在泉水上，泉水和从前一样闪出美丽的光辉。这里就是“诞生之森”，是特尤露露遇到米拉巴里斯的地方。特尤露露望着金灿灿的泉水，水面上漂着水草开的白色花朵。“就是从这里开始的……”。特尤露露自从被米拉巴里斯带到魔导院，就没有来过这里。“谢谢，艾斯佩拉塔。12岁生日前能来这里真好……”艾斯佩拉塔的眼中，看到了特尤露露的决心。特尤露露心中明白未来的艰辛，是她自己选择了这条残酷的道路。



几缕阳光穿过洞口，照射着各种美丽的钟乳石。“试炼之洞窟”中竟然是如此美丽的景观。特尤露露迎来了12岁的生日，为了得到精灵的契约，终于来到了这个洞窟。她一边好奇地看着周围，一边向深处走去，直到一座钟乳石做的祭坛出现在她的眼前。“这就是契约的祭坛……”她按照米拉巴里斯的吩咐，将手中的魔法杖慢慢插入祭坛中央的空穴中。突然，耳边传来了神秘的声音，

“我是水之精灵里巴伊亚，根据古老的契约，我接受你的召唤。你将得到光明的保护，和我的力量。”特尤露露看着周围，寻找声音的主人，可却什么都没有。这时，一滴水从头顶落到祭坛上。水滴的形状瞬间发生改变，特尤露露目不转睛地看着眼前神奇的景象。接着，声音的主人，水之精灵里巴伊亚现出了全貌。与刚才高深莫测的声音相反，里巴伊亚是个非常柔软而可爱的精灵。眼前的一切让特尤露露采取了令人意外的行动，她竟然用手指戳了戳里巴伊亚的身体。

“你这是干什么？我们初次见面，你太失礼了！”里巴伊亚显得十分慌张。特尤露露满不在乎，像平时一样的笑着。

“哈哈，里巴先生真是个可爱的精灵。”“里巴先生？你怎么能用这种称呼？！”“哈哈哈！里巴先生！”

特尤露露天真无邪的笑声，在“试炼之洞窟”中回响着。从此，12岁的她将作为真正的魔法师，为了光明与黑暗的平衡，而走向战场。 □文/龙马



从遥远的上古开始就被人们传诵的、得到它的人将被授予无限力量传说中的秘剑“兰古瑞萨”。伴随着历史长河的流逝，为了夺取它的人们以及守护它的人们之间的战争付出了无数血的代价。后来终于被古代英雄的后裔、巴尔迪亚皇家持续守护在巴尔迪亚王国中……

达鲁西斯帝国的皇帝狄高斯，抱着夺取这把秘剑并进一步称霸于整个大陆的野心，率领大军开始了对巴尔迪亚王国的侵略，秘剑兰古瑞萨不幸被其夺入手中。而且与此同时，由于秘剑被强行夺取，一直被圣剑封印着的古代黑暗军团也随之复活开始在大陆上横行。巴尔迪亚王国年轻的王子，雷汀凭借着自己毅力和信念以及众多伙伴们的协助，终于将已经妖魔化的达鲁西斯帝国彻底击溃，成功夺回了秘剑兰古瑞萨。在得到圣剑力量的支持后逐渐清除了散布于整个大陆的黑暗军团，并将军团的黑暗王子波塞鲁和混沌魔王卡奥斯与秘剑一同封印在古代都市。

经过了数百年后，别说是巴尔迪亚王国，连秘剑兰古瑞萨都已经逐渐变为了只存在于传说中的圣剑。就在此时，军事强国雷依加尔德帝国开始了对大陆各地的同时进攻。最糟糕的是，这不仅仅是常见于历史中的侵略扩张而已，在这件事的幕后指使正是黑暗王子波塞鲁，而他们的目的却是与圣剑兰古瑞萨相对应的魔剑“阿鲁哈萨特”。

夺取了阿鲁哈萨特的雷依加尔德帝国，在解除那被封印了真正的魔剑力量的同时，为了结束整个大陆的多年战乱为目的的大陆统一计划，正在有条不紊地进行着……

孤身一人的旅行者艾尔文，在萨尔拉斯领的某个村庄恢复旅途中的劳顿的时候，结识了一位见习魔术师、海恩。他和艾尔文很谈得来，很快就成为了一见如故的好友。

一天，海恩脸色大变地闯进了艾尔文的住所，告诉他雷卡尔特帝国的骑士团正准备攻击这个小村的消息。而海恩幼时的玩伴——名叫莉娅娜的少女就住在敌人进攻的位置附近。艾尔文为了救助莉娅娜而拿起了剑。

由于村庄的自警团分散了敌军主力利昂和利亚德的注意力，艾尔文成功击退了俘虏莉娅娜的帝国军官，众人终于撑到了领主率领部队来接应。利昂和利亚德不得不暂时撤退。艾尔文一行受萨尔拉斯领主罗伦的邀请，拜访了他的府邸。在那里他们接受了罗伦的请求，决定护送莉娅娜到艾斯德鲁的光之大神殿。虽然还不清楚雷卡尔特帝国究竟是为了什么目的而劫持莉娅娜、只是为了在危险中保护这位与自己身世同样凄惨的少女。

艾尔文：“好安静啊。白天的激战、仿佛像做梦一样……可是、青龙骑士团为什么要抓莉娅娜呢、他们究竟想干什么？而且还出动了雷卡尔特帝国最为强大的骑士团、难道说莉娅娜对于他们来说有什么重要的事……”

莉娅娜：“你睡不着吗、艾尔文先生？”

艾尔文：“啊……我在想今天的事。那件事先不说、再称呼我时、能不能别加先生这个词。感觉很不习惯呢。”

莉娅娜：“抱歉、不知不觉就……但是、真不可思议啊……这样两人在一起的时候、好像很久以前我就对艾尔文已经很熟悉了。……究竟是为什么我还不清楚、但是如果我父亲还活着的话、我想一定会像艾尔文一样是一位坚强温柔的人。啊！请原谅。突然间说了奇怪的话……”

艾尔文：“没关系。直到现在、莉娅娜也一直生活得很辛苦啊。我从海恩那儿都听说了。”

莉娅娜：“嗯。在我还是婴儿时、就被丢弃在村内神殿的入口处了……之后神殿内的人就收养了我、代替亲人把我抚养大。大家都对我很亲切、至于悲伤的事、想想几乎没有呢。”

艾尔文：“是这样啊……夜已经很深了。快休息吧。”

莉娅娜：“……晚安、艾尔文……”

在山谷中众人依靠谜之骑士的帮助下逼退了炎龙兵团团长巴尔加斯，成功到达光之大神殿。可映入眼前的却是帝国军的部队。战斗中敌军卑鄙的指挥官操纵了莉娅娜与艾尔文等人作战，幸亏谜之骑士再次出手相助打破了这邪恶魔法。没想到谜之骑士是一位年轻的姑娘名叫雪莉。

雪莉从基斯处得知雷卡尔特帝国青龙骑士团正在向卡尔萨斯城前进的消息后，急忙准备赶回卡尔萨斯城。由于基斯也离开了卡尔萨斯，人手不足的城池如果被袭击的话是撑不了多久的。在去卡尔萨斯的近路上，有一条巨大的峡谷。艾尔文一行若想从吊桥通过峡谷的话，就要受到在那里敌人的伏击，同时吊桥有可能被破坏。若吊桥被破坏，回卡尔萨斯城就要多花费很多时间。于是艾尔文等人在吊桥摇摇欲坠时勉强突破。

渡过了峡谷的艾尔文一行人、急速向卡尔萨斯城赶去。越过森林，开阔的平原出现在眼前的瞬间、映入他们眼帘的是正在苦苦承受着青龙骑士团猛攻的卡尔萨斯城。无论城池的守备多么坚固，在利昂和利亚德率领的精锐部队面前，也无法支撑长久。现在，一场围绕着卡尔萨斯城的激烈攻防战即将展开。此时一个帝国骑兵队长突然出现，告知利昂帝都突然出现大量魔物袭击住民，本地防守力量保护不及。利昂没有犹豫便把攻城战斗托付给利亚德，自己急速回帝都保护住民安全。

虽然青龙骑士团长离去，但二把手利亚德可不像炎龙兵团的兹鲁姆那么好对付。众人穿越山谷对利亚德形成两面夹击才逼退了这位年轻的骑士。与艾德斯鲁的司祭交谈后，艾尔文他们体会到了魔剑阿鲁哈萨特的恐怖。并且通过司祭的报告，得知要让阿鲁哈萨特完全复活，需要被称作暗黑之杖的魔法道具。若能先帝国一步得到暗黑之杖的话，就能阻止帝国的野心。所以他们一行人为了探明知道暗黑之杖所在的大魔法师的住所，急忙向拉鲁河畔赶去。斯科特认为自己的任务已经完成决定返回父亲住处，而莉娅娜则和司祭一同留在了卡尔萨斯城。

在拉鲁河畔的利斯塔的带领下，艾尔文一行同他一起拜访了知道黑暗之杖的所在，传说已经生存了数百年之久的大魔术师捷西卡。但是帝国的军师，统率黑龙魔导师团的埃克贝尔特，与此同时也已经秘密设好了圈套，等待他们前来……圣地雷迪鲁。在四周被群山环绕的场所的一角，很容易被不知情者所忽视。现在，巧妙隐藏起来的洞穴入口展现在众人面前。洞穴的深处就是放置暗黑之杖的神殿。入口附近没有人来过的样子，本来应该先到的埃克贝尔特也不见踪影。众人在洞穴中将古代守护者打倒，就要拿到暗黑之杖时，埃克贝尔特突然出现在艾尔文众人面前，他使用魔法夺走了暗黑之杖。并且埃克贝尔特为了将在卡尔萨斯城的莉娅娜掳走，还使用了空间魔法。担心莉娅娜安危的众人急忙返回卡尔萨斯城，但在途中遭到了由猛将巴尔加斯率领的炎龙兵团的阻拦。

艾尔文与同伴们用尽浑身解数才勉勉强强将这位勇猛的团长击倒，巴尔加斯临死时想到的不是自己的安危，却是与自己奋斗至今的战士们和自己刚刚出生的孩子。看到此情此景，对在场的艾尔文与赶来救援的利昂触动很大……利昂失去了昔日战友异常愤怒，但贵为皇家骑士的他还是用骑士的做法与艾尔文约好了决斗后去履行自己答应巴尔加斯临死时的嘱托。艾尔文此时心情更加复杂，为什么冒着必死决心战胜了强大的敌人后，内心却忍不住的悲痛。如果拥有兰古瑞萨力量的话……如果能结束这场战争的话……

巴尔加斯：“我输了……终于、要死了吗……”

利亚德：“巴尔加斯将军！”

利昂：“坚持住！我马上去救你！”

巴尔加斯：“不、已经来不及了。利昂啊。最后我有件事要拜托你……我想这时我的孩子差不多已经该生下来了。希望你能到爱丽莎那儿去并告诉她……我已经不行了。但是、直到最后一刻我都是和部下一起并肩勇敢作战的……”

利昂：“……明白了。我会替你转达的。”

巴尔加斯：“托付给你一件为难事抱歉了。一切就拜托你了……”

利亚德：“利昂大人……”

利昂：“你率领我们的骑士团先去找到那座城！我到爱丽莎那把这件事转达给她后马上就去和你们会合。”

利亚德：“是！遵命！”

利昂：“红头发的家伙。你是这些人的首领吗？我叫利昂。告诉我你的名字。”

艾尔文：“我的名字、是艾尔文。”

利昂：“听好了艾尔文！我以青龙骑士团的名誉发誓、一定要亲手将你打倒！这件事、你给我记清楚！再会了！”

圣剑传说—兰古瑞萨
逃脱不掉的宿命





闯关族的家 · 一又十三分之一

第一百八十三回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

“啊，这个可恶的汉堡国家！”

——阿麦利卡行记 · PERFECT传 四章二十七节

其实这个结果也是事前大家基本都想到了的——这次去美国，在展会之外，估计也很难有时间和体力去搞些花絮或者周边的东西回来。

事实果然不出所料，在一行人连滚带爬地于酒店与展馆之间折腾了几天之后，大家连吃东西的心思都几乎没有了……忙，是一个主要原因；而吃不惯，也算是一个不小的打击。

但显然你不能不吃，我们虽然觉悟都很高，但还没打算殉职在这里。而在综合考虑了用时、经济等多方面因素之后，众人决定——晚餐就吃汉堡！

毫不夸张地说，这几乎要了PERFECT的老命，别人都还好，但看上去就他相当无法适应这种热量高、油腻大的快餐型食品。然而无法适应却还要接受，这真是生活的玩笑，PERFECT就这样被迫与汉堡进行了包办婚姻。可能你会说，在国内不也可以经常接触到汉堡，应该没什么啊——别误会，米国汉堡的能量，绝非国内的孱弱版可以比的；而且最关键的是，你每天连着吃试试看？

就在大家几乎都快吃成美国病人的时候，终于可以回国了；就在机场，就在那沉重的夜色中，我们眺望伟大祖国的方向，心中充满了对素炒饼和烤串儿的向往。



顺带说一句，叶子由于早就有了充分的思想准备，所以对于高热量的食物坚决不碰——我的耐饿本领绝对是一流的，要是有灾荒估计自己是最后才挂的人。

“真正的无极是看不见的。”

——阿麦利卡行记·白糖传 三章一十五节

在美国的最后一天里，我们终于有时间可以逛逛街了。对于洛杉矶，毕竟我们不能甘心于带着“汉堡和E3”的印象就回去了，于是大家就跑去好莱坞大街上转转。其实这个地方我们前几天也来过——微软和任天堂展前发布会的会场就在这里，不过现在没什么负担，逛起来也就格外轻松。但其实，这条大街外表看上去没什么很稀奇的地方，甚至从某些角度来看，你几乎可以说它朴素——除了脚下的那条镌刻着无数电影艺术工作者名字的星光大道，从它上面一路走过去，有一种莫名的感觉。

不过在那里我们一不购物二又撞不到明星——总盯着脚下的名字看倒是撞了不少普通人，于是待了半日之后，众人又转战市中心——这是一种纯属无聊的压马路行为，因为周末的downtown几乎就算得上是半个空城。

大家漫无目的地在街区间穿行，在某个瞬间，我几乎觉得自己是个迷失在都市中的吟游诗人……

本来我以为这种自我营造的浪漫还可以持续一段时间，但可恶的白糖同学突然指着路边一排脚手架下的墙喊道：“哎快看，这是什么？”我们都驻足、回头，然后困惑——那上面贴着几张纸，浓墨重彩的，全然不知所云。众人凑近再一看——“The Promise”……我们竟然在异国他乡看到了无极的海报。

这真是个不幸的邂逅，大家不怀好意地对其讪笑，然后拍照。在逛过星光大道后竟然看到了这么一个东西，还真算是一个戏剧性的反讽式的收笔。于是对于这座城市，在汉堡和E3之外，我们竟然又多了一个印象——无极。对于洛杉矶来说，这个联系太无辜了，不过我亲爱的Los Angeles，要怪，就去怪陈大导演吧。

这期恰好看到一封来信对我说：“不要死，要好好活着。”叶子要说，谢谢，我被你感动了。

“这绝对是个踏实的制作人。”

——阿麦利卡行记·蓍子传 七章三十三节

北濑佳范的照片相信大家在上期的“图解E3”中都看到了——但实际上，你只有在现场亲眼看见他本人的时候，才能真正感受到那是怎样朴素且可爱的一个人——穿着再普通不过的长裤和T恤衫，安安静静地排队买了些食物后，就一个人躲到角落里吃去了（害我们找了半天）。在我们请他签名的时候，甚至感觉他几乎有些不好意思——难以想象这就是当初的FFX和即将到来的FFXIII的主制作人。眼前的北濑不善言辞，并且毫无表现欲望，但安静中却流露出一种使人很安心的魅力，毕竟，他已经做出过FFX这样的杰作。

“那么，我们走吧。”

——阿麦利卡行记·唯夜传 一章一节

外面再热闹，也是要回去的。这个炎热的季节，这个纷繁的年代，在那里，我们能找到惬意与平和。

我们走吧，回家。





“有游戏，生活才会快乐！有闯家，生活才会温馨！”

——吉林延吉 中川

VOICE 请问一下，闯家是凭什么标准选取读者的信件登出呢？为什么有的人老能“回家”，而有的人却总是“无家可归”呢？这个问题可能太尖锐了吧？

From 北京 张延祚



啊，这个不会也不可能有什么严格的条文规则，否则也太死板了。只是，如果单跟我一个人说话当然可以很随意，不过若是要登在家里，那就是要拿给很多人看的，就要考虑照顾到更加广泛的想法和感受，所以叶子当然是要加以选择的。比如一些重复性比较高的话语（相比同期或者之前的信件来说），我最多也只能稍微选登一两封了，不然每期都是类似“祝家越办越好”这样的话，实在也显得不合适——尽管，我知道那是大家真心的言语，但其实对于表达来说，内容和形式是同样重要的。

说到形式，绝不是要求大家去做花团锦簇用词浮华的文章——漂亮当然不错，但平实的言语也绝不逊色。文字运用得有多华丽不是关键，关键在于话语前后的衔接和逻辑。无论什么形式的来信，我知道大多数人都是随想随写的，没必要像构思小说那样前思后想一个周全再动笔。不过即便这样，在一个段落或者几句连续的话中，明确的主题和想法还是要有的。否则说实话，有的时候叶子真的看不明白一大段话中某位读者要表达什么意思——这很可惜，不少来信中的个别句子和用词或是很有趣，或者能读出一些韵味来，但往前后延伸几句话结合起来看就十分古怪了，有时语意跳跃过大，有时用了“因为，所以”却丝毫看不出因果关系来……我无论是想帮忙修改一下还是作出回答都很困扰，所以对于这样的信，也只好“割爱”了。

就选材内容而言，叶子是希望从或严肃或感性的话题到轻松恶搞的交谈都可以照顾到的，相信大家稍微留意一下就会发现，每期里面这些内容都是配合着来的，毕竟大家的口味都不一样么。

选择来信的时候其实我是有留意作者的——会照顾一下新进家门的人，那些踊跃来信的老读者们还请不要在意哦，我们要培养更多人的积极性吗。至于张延祚读者说的有人“老能回家”的问题，很简单，那说明他写得确实有内容呗，叶子跟在后面有话可说，与作者是谁没关系的。我说的“照顾新人”可不是一味盲目的哦，其实你的名字我就很眼熟。

没在家里露面绝不等于无家可归，就好像一个人走过一座大房子，透过玻璃窗看见很多人，但其实这个房子里面，还有另外许许多多的人，只是没坐在窗子旁边罢了。他们或抿着茶，或闭眼小憩，或听着别人聊天，一样都很快乐，我想。



VOICE 不知为何，在主机愈发高级、游戏画面愈发华丽、内容愈发有趣的今天，我的脑海中却总是挥不去FC的身影。毕竟，它陪我走过了数载春秋。回想当年，有多少次在电视前仰天大笑；又有多少次在电视前垂头丧气。能够将游戏通关是我最大的心愿。只可惜天不助我，自己天生反应迟钝。也许我永远都只是个菜鸟，但无论何时，我都会尽最大努力去实现我的心愿。

From 山东聊城 唐旻衡

“世界杯、夜猫子都来了！”

——福建 朱建明

Transformers，随时变形状~



北斗

●最近突然心血来潮翻出GBA上的复刻版《三国志英杰传》温习，突然间想起当年曾经还玩过外星科技做的FC版“英杰传”，不知现在还有多少玩家记得呢？

●利用休息日去据说是北京市最大的藏传佛教寺庙雍和宫逛了一回，见识到不少从东南亚过来拜佛的南传佛教僧人，大热天全身紧裹一件黄色僧衣再光脚穿一双拖鞋，装束还真是相当有个性。出门时不知哪掉下来一滴油在身上，朋友劝我吃下去增长功力，考虑再三，还是放弃……

●这里严重感谢一下华尧同学寄过来的生日礼物，我桌子上的惊破天同学现在已经成为全编辑部蹂躏的对象了。

叶子说： 太危险了，我怀疑北斗有出家的倾向——他怎么连着好几期提到寺庙的事儿……另外那个惊破天确实很赞，除了会变形以外，还能发出好几种古怪的叫声，现在不时就响彻编辑部……



怎么老觉得家再怎么扩建都还是小？再加一加页吧！叶子姐的语言还真是好犀利呢，一篇文章就把FF这样的大作说得好苍白。您不晓得，我就是FF的死忠。不过没关系，这么一来我就更想多通它几次，看看真有那么没劲吗？

最后补一句，叶子姐的幽默度似乎真的被病魔抢走一大块了，可悲啊！ From 云南武定 段松源

不要太贪心哦，小的底限是没有，大的上限可就没边儿了。加不加页的，要慢慢来，取决于我的HP。

那篇文章的语言“犀利”吗？也许吧，不过这是因为自己感受到了什么就说什么，不想掩饰；不然虚情假意畏首畏尾的说话，大家看着难受，叶子写着也难受。“没劲”绝非我要刻意表达的意思，“事实”才是我努力想说明的——在此之外，大家从事实身上各自感受到了什么，那就是纯粹的个人自由，叶子没想过要强迫别人去接受我的观点哦。

幽默感这个问题……我表现得真有这么糟糕吗？别急别急，rebirth之后总要有平缓期嘛。

西餐消得人憔悴



PERFECT

●E3归来，PERFECT从前混乱的饮食观念得到了改变，对于西餐文化，我只有痛苦地表示“无法接受”。或许是时间和金钱不允许我去体验大餐和BBQ这样流行的户外烧烤，以至于自己在美国始终没有吃到“吃着舒服”的东西。PERFECT最受不了老美对于“热餐”的理解，可以说绝大部分食品都是单纯的“加热”而已，想想中国菜引以为豪的煎炒烹炸，尤其让人怀念东方式的食物。其次，老美几乎没有像样的汤和粥的概念，千万别小看热汤在东方饮食文化中起到的作用，如果每天都就着可乐吃饭一样能让人心律憔悴。

●在这里发了不少牢骚，总之一句话，西餐看起来洋气，但是让国人天天吃确实有点儿勉为其难。美国之行对于杂志和编辑自身都大有收获，只是饮食上的不习惯让PERFECT颇为无奈。

叶子说：这次出行确实苦了PERFECT，再加上他胃本来就不好，这下估计更是雪上加霜。

PS3就要来了，我很期待，但它那高昂的价格让我这个梦想主义者从天堂落入了地狱——太贵了！但它那高清晰画面让我不得不再考虑一下。叶子姐，你们怎么看呢？ From 福建龙岩 魏诗程

这价格确实把很多人打击到了，包括木头。叶子从E3回来他看见我的第一句话就是：“到时候咱俩凑钱一起买台PS3吧。”我说没问题啊，要是所有权归我我当然没意见。如果你重视画面的话，在PS3早期也不必急于购入，因为那时厂商还不能吃透机器的性能，一台主机的成熟期，一般是在其发售两三年后开始的。

“我爱我师，我更爱真理；我爱游戏，我更爱我家。”

——河北承德 佟尧

181期叶子主持的家很有霸气呀，尤其是那段开场白，读起来让人心惊肉跳的。叶子大病初愈就这么有精神，我也安心多了，不过，那该不是回光返照吧？ From 辽宁盖州 魏福海



心惊肉跳么？嗯，那就对了，达到了我预期的效果，不这样怎么能显示出女王的气势呢？不过最近咒叶子回光返照的人很多，连华尧也这么说我，真是的，我有这么邪恶吗？还是说大家是出于嫉妒？嗯，一定是嫉妒，一定是……

话说叶子最近发现了自己的新功能——我是招晴娃娃！只要把我吊起来，天气立即放晴——当然了，别吊我脖子，让我抓单杠荡秋千什么的都成。另外，怕下雨的同学们，你们要赶紧祈祷你们的女王在家里不要玩倒立，不然立即晴天霹雳。

在下最近有些疑问，请叶子姐回答——魔王这个外号是怎么来的？我记得以前雪飞讲自己的名字是“打飞雪人”之意，因为自己打不过雪人，所以只好用名字战胜他。这样的人都被称为“魔王”，那么雪人是什么？而且魔王居然打不过叶子，而叶子在家里“谦虚”地讲自己很多人都打不过，这个……乱了，乱了。 From 河北正定 张冠雄

话说“魔王”这个绰号，全拜PERFECT所赐，而PERFECT给人起外号，基本是不过脑子随手拈来的——完全是一种激情和即兴的发挥，但瞬间就能让对方哑口无言，不得不说是一种高段必杀技。大家莫被PERFECT平时安安分分的样子骗了，我们现在都怀疑他是电影学院表演系毕业的。

雪飞身为魔王，擅长的并不是物理攻击，而是精神力穿透——其不时会在办公室里以极怪异的音调唱日文歌曲，极其扭曲。这招耗费能量不大，但杀伤力显著，属于凡用型无差别攻击。魔王心情越好的时候越爱这么干，令人觉得他根本就是在故意找扁。

至于叶子说自己很多人都打不过，那确实是在谦虚，请你不要怀疑。

所谓毁人不倦也……



薯子

●最近北京的天气反复无常，晴天时热得像盛夏，阴天时又冷得像初春，空气之潮湿直如到了南方沿海城市一般。由于很爱在这种季节闹病，只好不时吃点药来预防，谁知越预防越糟糕，到头来还是发烧躺了一天……由此得出两个结论：第一，天气之阴晴决非凡人可料；第二，没事总吃药真的很毁人。

●E3之后，“最期待三大主机中的哪一款”成了编辑部中的热门话题之一，认为Wii稳拔头筹者有之，认为XBOX360肯定翻盘者也有之。寻思半天，发觉自己大概要死等PS3，因为实在想玩《怪物猎人3》……由此得出两个结论：第一，市场之变迁决非凡人可料；第二，沉迷于一款游戏真的很毁人。

叶子说：薯子很奇妙，他生病的时候自己要是不说你绝对看不出来，一脸很自在且平常的样子。不过这怪物猎物3要是较早发售，你不会打算赶这PS3第一拨儿吧？那可连买药的钱都不剩了。

祝贺闯家第一主持叶子女王殿下复出！如果叶子姐看到这句话就说明我家门前的邮箱又能用了……呃，我发誓我绝对没把这封信当实验品……

还有就是，大怪是不是“叔控”？我听说人的外表和心理是相反的…… From 上海 顾清蓉

就算你把它当成试验品也无所谓啦，都这么讨好我了，叶子得意还来不及，哦呵呵呵呵……

可能有的读者会不理解“叔控”的意思，叶子需要先稍微解释一下：所谓“某某控”基本就是指很喜欢“某某类型”的人；“控”这个字眼儿来自于日语音译。而你还别说，大怪好像真的很喜欢那种“大壮”形象的人物——比如街霸里的桑格尔夫和Hugo、罪恶工具里的Potemkin、侍魂里的妖怪腐外道、VF里的沃尔夫，甚至还有北斗神拳里的红桃王……就在我写下这行话的时候，突然听得大怪在后面喜笑颜开地大叫：“哎呀，筋肉啊，这图太好了！”我回头一看，只见大怪的电脑屏幕上正显示着这个……



这个爱好也实在是太古怪了！

“有电软在，就有阵地在！”

——辽宁沈阳 刘学硕

叶子啊，你那篇关于最终幻想的批判，或者说评论，俨然已形成了一种独特的叶氏风格，绝赞。不过，叶子自己好像是FF fan啊，居然能对自己所爱的东西进行如此彻底的缺点剖析，看来，能正视自己所爱事物的缺陷，才是爱的至高境界吧。

From 湖北荆州 刘源

还有一些夸奖的话我就略去了，谢谢你的鼓励。我个人一直觉得，逻辑和客观是应该努力去追求的东西。个人感情可以与它们并列，但不应凌驾在它们之上，尤其是在面对事实的时候。顺便说一句，叶子是地道的理工科出身哦。

乐彼之园



荇菜

●前两天去上班的时候在公共汽车上走神，一不小心坐过了站。本来应该在立交桥的西边下车，然后上立交桥向南拐，结果一直坐到了桥的东边。好在两站之间隔得并不是很远，于是掉头往回走。走着走着就觉得很别扭，似乎对这条路格外陌生。虽然路边的每一栋建筑、每一家商铺我都认识，但是它们之间的衔接关系却显得非常突兀和不合逻辑。其实原因也不复杂：平常去上班的时候我都是在这条路的西侧走，只有下班的时候才走在路的东侧。而今天因为坐过了站的缘故，所以从路的东侧去上班，相当于倒过来走了。于是一条已经走了两年的路，就这样莫名其妙地变得面目全非。

●OK，也许你要问我这段话想说明什么问题——最多说明我很无聊而已……

叶子说：鹤鸣于九皋，声闻于天。鱼在于渚，或潜在渊——别理我在说什么。

“假如电软是一片蓝天，家就是蓝天上的云霞。”

——广东梅州 廖瑜

VOICE 看到现在有些玩家抱怨攻略出得不快速、不详细，不过在这里我想提点儿相反意见，游戏处处有攻略真的好吗？的确，现在的游戏越来越复杂了，甚至制作者有时为了延长游戏时间，到处设难点和陷阱。但是，如果处处都是看着攻略在玩，真应了那句话：“是我在玩游戏，还是游戏在玩我？”这样真的能感受到游戏的乐趣吗？所以提议小编写攻略时，留下一定的空间给玩家，多写些小花絮一类的东西。而身为玩家，也应该学会静下心来玩游戏。

From 上海 梁明昊

我们不是别人，不能要求别人的乐趣必须和自己一样，不能要求自己所追求的也必须是别人的目标啊。“这样真的能感受到游戏的乐趣吗？”我想答案是“很可能”——为什么不是呢，一些我们认为天经地义的事情，其实只是自己的选择罢了。



上面的话说得好像有点儿严肃了，但绝非是针对梁读者的，只是叶子由此想到了常在我们身边发生的很多争执——不同主机或游戏的拥簇们争吵得天昏地暗，互相贬损得头破血流……但其实很多不同的观点和认识并没有对错之分，相互间都是很公平的事实存在罢了。能认识到这一点，我们都会宽容很多。

有的人喜欢自己摸索，有的人喜欢有所参考，两种选择和自由而已。如果我们不能理解对方，我们也不能因此就否定对方。其实你最后一句话很有味道——“静下心来玩游戏”，这就足够了。

Continue or Restart



小沛

●北京的公共交通系统开始全面使用IC卡了，真是可喜可贺！这项举措彻底调动了所有北京市民的积极性，督促他们早睡早起，提前至少半小时到达车站。然后这对全民健身迎接奥运也有卓越的带动作用，大家在进站上车时的拼搏精神实在是前所未有。最后就是照顾了收入低下的贫困阶层，在拥挤的人流中，有些人干脆就享受到了免费乘坐公交的待遇。据说，有关部门已经开始整改，希望效果能明显一点。

●夏天到了，衣服少了，减肥被提上了日程。虽然答应几个同事一起去健身，但最终为了省钱还是自己买了两个哑铃在家锻炼。而效果……不说也罢。

●搬新家了，周围都是大学的同学，就像一个家庭，一切重新开始……

叶子说：小沛最近胖了——尽管，大家都看得出来，那好像是浮肿……沛沛你误食什么东西了？

我想找一个字代替





●宁夏的任歌读者来信已收到，本想立刻回信但发觉自己的字实在是太寒碜了，拿出去都有损形象，因此在这里向你表示由衷的感谢，并祝愿你能顺利考上自己理想的大学，如果来北京一定请你吃饭，素炒饼我请！战国栏目反响不错，其实这并非是雪飞个人的功劳，首先是战国武将们的精彩人生，其次是读者的支持，最后则是领导的鼓励和帮助，任歌读者的赞扬实在让我觉得很不好意思。以后一定要加倍努力，报答喜欢雪飞的读者。如果大家希望知道战国哪名武将的事迹或者是对战略游戏有什么心得，都可以来信直接找我（当然骂我的也大欢迎），在以后的战国栏目中，我会尽量先写大家想知道的武将。

●最近很混乱，无论是家中还是单位，心情还是思想，都只能用一个乱字来形容，可能这个季节正是混乱的好时节吧！

叶子说：魔王在手札里第一次说话这么正经，我想世界末日就要到了……

VOICE 为啥我觉得Wesker有点儿喜欢Ada，还满屏幕都是Ada的脸，坐在那里欣赏……如果这样Leon不是太可怜了吗，本来就够郁闷的了，每次都被Ada酷酷地扔在原地，然后呆呆地看着Ada远去的方向……不过Wesker老大也够帅，我感觉自己越来越喜欢他了，就算Ada和他在一起也没啥啊……不要打我！

From 贵州绥阳 张梦洁

你这想法……典型的同人创作思路嘛，够大胆，也够怪的。基本上，你要指望Wesker对“感情”产生什么想法，简直是不可能的，你不觉得单这么想都很寒么？Wesker搂住Ada的纤腰，然后深情地对她说：“I……”哇啊啊啊啊，救命啊！

不过Wesker的确是个很有魅力的反派角色，这一点毋庸置疑，生化系列中人气最高的就是他了，我也很喜欢这个角色呢，有一种黑暗的诱惑力。

“让次世代主机统统向我砸来吧，砸死我也值了！”

——浙江海宁 朱晓飞

VOICE 翻翻家，看到里面很多都是要高考的人，像我们这种24岁的人也很少见了，但这意味着什么呢？难道游戏真的只适合那些人玩吗？不会的，我是个超级玩家，但爸妈也经常劝我该找个女朋友了，不要再沉迷游戏里面了。但就是这样我也不想放弃游戏，要是能遇到个玩游戏的MM，那我可就真是上辈子修来的福分了。其它的也没什么好说的了，游戏去了（这才叫玩家，什么时候都不会忘记游戏）！

From 湖北武汉 彭舟可



呃，未必哦，两个人都是游戏迷的话，想一想是很美妙，但其实生活中会遭遇到很现实的问题——具体一点儿来说，好比家务事谁做？下厨谁负责？同长辈的走动和沟通也容易缺乏，而且控制不当的话，两个人在日常生活中的话题很可能除了游戏就没有别的内容了，这样可不利于长期稳定发展和建立和谐家庭哦。交男/女朋友是为了生活，不是为了游戏，我们毕竟要在现实中追求浪漫。玩家玩家，是玩与家，游戏之外，你世界中的内容还应有很多；其实不论你怎么理解这个词，只要记得，不要把自己孤立成一个人就对了。

VOICE 我才知道叶子戴的是隐形眼镜，我强烈要求叶子姐快换普通眼镜。那隐形眼镜的戴摘都是很麻烦的，而且你还是长指甲，要是一不小心，就会落个发炎什么的；最恐怖的是，要是发炎严重的话，眼睛也要摘除。所以，姐，为了你爱的游戏，为了你的健康，快换普通眼镜！

From 内蒙古巴彦淖尔 刘欢



你在吓唬你姐么？说得这么恐怖。安啦，全世界那么多戴隐形的人，难道最后都会变成盲人？当然，若说危险，这世界上做什么事会没有或大或小的风险呢，不能因噎废食吧。我做饭的时候还曾把自己烫着过；我睡觉的时候还从床上掉下来过；我洗澡的时候还因为地滑摔过……没错啦，叶子就是很笨，我先警告你不准笑！不过生活嘛，如果太多担心这儿担心那儿的，那未免也过得太不自由了。

当然，叶子要谢谢你的好意，truly。不过我又不是小孩子啦，不用那么担心，而且我早就把指甲剪短了，不然欺负木头的时候杀伤力过大……

「自信一点，坚强一点，快乐多一点！努力一点，仔细一点，质量高一点！」

——河南灵宝 兀杰



VOICE 叶子生病的时候我曾试着把自己邮过去，但据China邮政的叔叔阿姨说，那几天很忙，大件邮寄物一律不收。所以我都已经上火车了又被退了回来，身上还被盖了一个巨大的印章“超重”。 From 山东济宁 刘浩然

VOICE 前两期中看到有位玩家原本是PC单机迷，其实我也是。但从去年开始，发现电脑杂志上随手一翻便是网游，给我很大打击，从而决定投身电软的怀抱。这半年中再也没买过电脑杂志，只支持电子游戏！

From 上海 张娴蓓

VOICE 你说你新病老病一起发作，我只记得你说过自己小时喝过钡餐，好像是检查胃病用的。叶子胃不好就要少吃泡面、少吃辣的、少喝酒精……总之要保持健康。还有，我受你影响看了《武林外传》，结果一看见郭女侠那灿烂阴损以及龌龊的坏笑时，就情不自禁地想到了叶子的样子。 From 湖北武汉 姜喃

VOICE 在181期的四格里看到众小编趁叶子姐不在的时候“分赃”的景象，真是哪里有压迫，哪里就有反抗啊。建议把叶子姐的东西分一点出来用作回函奖品，回函数量一定会暴增！ From 重庆 焦扬

VOICE 高考临近，忙得很high；抽空儿玩PS2，玩得很high。心想买本电软再high一下吧，刚看封皮就看到了“幻想终结”。再看文章把幻想贬得那么狠，我很失落，刚想找写它的人出气，一看，叶子——怪不得吗，大病初愈嘴就这么利，我严重抗议。不服把我弄上闯家，我赌你看不到我这封信。

From 黑龙江七台河孙振

VOICE 其实，蛮郁闷的，写了这么久，却没有一次上过家，有种想哭的感觉。

我想可能是咱的语言不能打动叶子的心，或者根本废话一堆，没有代表性。哎……那就牺牲我一个，成全和我一起热爱家的兄弟姐妹们吧。

From 贵州紫云 陈相汀

VOICE 幻想终结不错，确实有叶子的风格，想必FF12给叶子的打击很大吧。希望叶子以后多受打击，多写些这样的文章。还要恭喜叶子成功存档完毕（恶魔城式的存档），不过还是希望叶子以后少SAVE，虽然SAVE可以恢复状态，但是如果机器不好的话这段时间也挺难等的。

From 重庆 张希瞳



GamEdge与湖南协会正式确定6月组织号称电子竞技史上最强的天王阵容到达湖南，作为互动环节公开表演助兴，参与到可口可乐火红篮球争霸赛中。因为要考虑职业选手们的档期，故具体名单还在最后确定中，目前已经在沟通中的队员有五名：

Grubby——来自荷兰，世界上最强的兽人选手，也是最帅气的，他的人气指数是全球第一的；

Moon——号称第五种族，也号称月魔，这个美丽的ID让人生畏，它充溢着一种神奇的恐惧感；

Sweet——这个腼腆的男孩操纵着魔兽中最可怕的种族：亡灵，它创造了很多不可思议的故事，他是中国男女玩家的偶像；

Sky——中国魔兽第一人，WCG冠军的荣誉目前中国几乎无人可以相比，是他第一次为中国人实现电子竞技世界冠军的梦想；

Magicyang——最有魅力的选手，号称战术大师，抗韩英雄。他无穷的创意给了魔兽无穷的魅力，他精彩的解说是赛场的一大亮点。

作为街头篮球官方授权的周边产品合作伙伴GamEdge，正式确定在6月将组织电子竞技全明星队到湖南协会区域进行公开表演赛为街头篮球助兴。

《街头篮球》游戏自上市以来立刻得到时尚运动一族的追捧，为了更好体现篮球的团队合作，天联世纪公司展开了激烈的全国联赛，更多的玩家将开始为战队的集体荣誉而战。天联世纪的合作伙伴，这次联赛的湖南协会，经授权特意为所有时尚的年轻人打造MVP激情地带，要保证全国街头篮球的GGMM们在享受属于自己的激情赛事的同时，也享受到高档次高质量的精美周边商品。

GamEdge系专门致力于经典游戏周边商品的专业公司，产品的开发、设计、制作及全国体系化的销售网络排名中国网游周边前列。《街头篮球》周边也将是GamEdge公司继暴雪授权系列后的第二个系列的经典游戏周边商品。

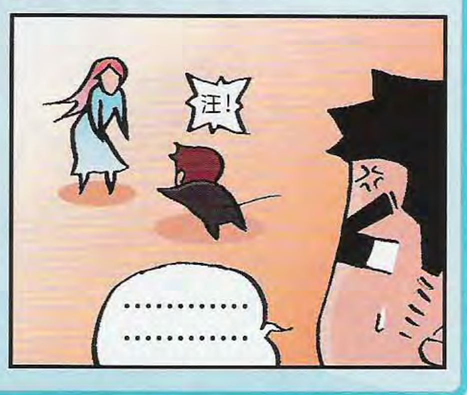
“游戏是玩家们的天地，电软是玩家们的乐园！”

——河北保定 王维宁









风、翼、扇！



大怪

●北京VF4FT最终决胜大会又一次让大怪体会到了VF的竞技魅力，最近则又放下了手中的事全心开始准备VF5的预备工作，特别是仔细了解了角色本身的一些技巧性能变化与新技的输入方式。从已经获得的资料来看，KAGE和JACKY这两个快速目押型角色仍必然是绝对的王道角色，性能与技巧发动速度都非常令人满意。而令大怪不太理解的是，为什么每作都要对LAU进行一些程度的削弱呢？如今，VF5中的LAU前景堪忧啊……

●最近去天津发现了又一个人间美食，乃是爆辣烤鱼，吃的洒家爽快无比。最近已经联系了身边朋友，准备在近期再去腐败一次，好在北京也有这同类食品。此段文字绝非广告，你们吃了便知……

●各位喜欢SF3.3的朋友们，给你们个智力问答，对于SF3.3春丽的使用者来说，最最最可怕的是什么呢？你们不用想了，我告诉您，是啤酒。喝了之后什么确认都使不出来，洒家已经深受其害啊……

叶子说： 大怪第一次在手札中用如此多的字提到了“吃”，这个格斗家终于显得生活化一些了。我此前甚至一度以为他是以摇杆为食的。

死过一次的人就是不一样啊



风林

●E3结束了，但后续的话题还并没有结束，近几期杂志和即将上市的《游戏批评·夏季号》都将为广大读者继续挖掘E3背后的秘密，解读即将到来的新游戏时代的密码。

●说到密码，当然得提到最近那部电影。编辑部里包括木木本人都是绝对的小说迷，为了迎接即将上映的电影很多同事都开始恶补文字版，而本期我们还会为广大读者奉上游戏版的完全攻略，彻彻底底做一回罗伯特·兰登。

●说到电影，最近根据电影改编的游戏也太多了，在开策划会的时候大家对着游戏发售表看来看去也跑不出去几部电影大片的魔爪。结果为了看看今年电影改编游戏的水平，木木分别对几款游戏进行了评测，除了X-MEN外，基本上都吐了一地。

●说到吐，不自觉地就想起了自己的减肥成果。因为加班的原因，“每天锻炼”中断了一周。正在撰写本期手札的时候已经恢复了艰苦的汗水浴。目前的成果是20斤，接下来会比较艰苦，但暑假期间应该彻底大功告成。

●说到暑假，接下来的时间是暑假前最难熬的，考试啊！希望广大玩家最近收心于学业，顺利过关，好好享受暑假。游戏可以少玩一点，只要看电软就够了不是吗？

叶子说：这个卑鄙的家伙，说请我看电影，但电影票钱不是他出的，爆米花和饮料也都是我买的！

VOICE 恭喜叶子姐，大病初愈，都瘦了吧。告诉你，生病可比吃减肥药的效果还快呢（笑）！对不起，这次忘给你拿礼物了，下次我一定把用“木头”烤好的“荇菜”给你寄过去。多注意身体，别再生病了！对了叶子姐，《战国无双2》中的武将能力能练到全满吗？如果能该怎样练？我现在正用免费购物的BUG把我欲练的武将的技能买全再开始练，你说行吗？

From 河北唐山 郭景甜



荇菜就算了，这两期他的时间紧、任务重，早就被木头烤过了，都已经焦了，现在黑着一张脸正在那里打攻略呢。

战国无双2里不同武将的各项数值上限是不一样的，这个设定与1代相同。抱歉，你只能先忍受一下那些长短参差不齐的数值条了。不过叶子想同样应该跟前作一样，等到了2代猛将传这个上限就会开放了，到时候大家就都能练到全满了——别告诉我你怀疑光荣会不会出猛将传。有人说把武将都练到一样就没个性了，这当然有道理，只不过一是叶子看着数值条一样长很舒服，二则是我偏爱速度型的人物，可这些人在本传里都会被设定得天生攻击力贫弱，这实在令叶子太不爽啦！虽然无双开始强调不同类型武将的个性和特色长处，但说老实话，别看你蹦得欢跑得快，要是攻击力不够打不死人一切都是扯淡。所以猛将传啊，快来吧！

这次2代比1代体贴多了，不会再有稍一不慎就把人练废的问题存在。先把技能买满是个不错的选择，这样打起来会轻松很多，成长得也快；并且其它技能都全了，偷取稀有技能的成功率也会大幅提升。这样一遍无双模式打下来，武将在30级左右各项数值就会接近上限了。

最后全武将全稀有技能偷取才是最令人痛苦的征程，你要努力哦。个人推荐九州征伐的岛津侧，难度只有一星，并且有脸武将虽多，有斗气的却很少。

VOICE 我是第一次寄回函卡，也是第一次留言。以前我都是不看闯家的，最近偶尔看了一下，结果深深被它吸引了，所以决定写信。我想问几个问题：1.木头是谁啊？2.什么样的信件才可以登上闯家啊？3.礼物只要是寄了信就有可能获得吗？4.上初二了，周末玩多长时间才算正常呢？

From 北京 韦一真

这是一个古老而又充满着智慧和勇气的传说。

在很久很久以前，在一个叫做“霖”的地方，生活着很多人，这里面就有一个漂亮的女孩子，她的美丽在整个地方都是出名的，她的名字叫穆。

穆本来过着平静、自由的生活，但一场灾难却突如其来地降临到了这片大地和它的人民头上，也降临到了穆的头上。

那是一个有着无比力量且邪恶的怪物，它出现于众人面前，扬言说必须把当地最善良美丽可爱的女孩子献祭给它，否则就要把这一切都毁掉。

怎么办？一个痛苦的选择摆到了穆的面前——是牺牲自己，还是偷偷逃掉？穆绝不愿置其他人的安危于不顾，但也不甘心就此放弃掉自己美好的生命。

她在寂静的夜晚对着天空祈祷，祈求上天的帮助。

然后不着形迹地，一个披着斗篷的神秘人突然出现了，那个人说自己可以帮助穆，“只是需要你身上的一点东西。”说着，这个神秘人掏出了一个小小的、酷似人形的咒符，“我需要你的一根头发。”

一根头发又算得了什么，穆这样想着，随即毫不犹豫地伸手拔下了自己一根长长的秀发并交给了对方。神秘人把头发缠绕在那个人形上面——神奇的事发生了！人形变成了真人大小，并且拥有着与穆一模一样的容貌，“把这个当成你的替身吧，献祭那天，将她献上去，剩下的事，你们就不用担心了。”说完，那个神秘人就淡逝于黑暗中了，再无踪影，就如其刚出现时一般莫测。

祭典的那天到了，那个恐怖的大怪物眼看着从人群中走出一个清丽的女孩儿，心里乐开了花：“哇哈哈，好，这个女人合乎要求！”它俯身一把将女孩儿抓起，并要将她扔进嘴里吃下去，可就在这时——

“嘭”的一声巨响，怪物手中的女孩儿变成了一个咒符，那咒符身上绿光一闪，随即蔓延出了无数巨大的藤条，将怪物紧紧缠绕住。这时大风骤起，天空中慢慢出现了一个巨大的漩涡，就好像神在搅动它一样。巨大有力的藤条开始向那个漩涡中延伸，并把那个仍在奋力挣扎的怪物拉进了无底的黑暗中。

这时天空中突然回响起了那个神秘人的声音：“贪婪邪恶的生物啊，就让你的灵魂被永远地封印在被遗忘的深渊之中吧！”

一阵连续的巨响和闪光之后，一切恢复了平静——天空中、大地上，仿佛什么都没有发生过，仿佛这片宁静从来没有被打破过。霖这片大地上的人们，当然也包括穆，又恢复了平和快乐的生活。

这样一个事件过后，人们自然会去纪念它。事件中的怪物虽然邪恶，不过也是故事中不可缺少的一个部分，但它始终就没有名字，这不利于故事的传颂。怎么办呢？于是后人就从“它被永远地封印”这个事实中取了一个“封”字作为它的名字。

现如今我们都听说过“木秀于林，风必摧之”这句成语，实际上，它真实的写法是“穆秀于霖，封必摧之”，而这背后的典故，正来源于这个古老的传说。

根据这句成语，当初妄图肆虐于“霖”这片土地上的怪物“封”因此也被称为“封霖”。但这个写法显得有些文绉绉，既不利于流传，也不太符合怪物的形象，于是人们也用直接封印了怪物的那个咒符来代称怪物本身——那个咒符由于是利用了穆的头发做成的，所以就被称为“穆头”。

所以，木头，就是风林。

顺带一提，在这个悠久的传说中，那个拯救了霖的人也没有留下姓名，后人为了纪念这个神秘人，就根据其“只是在夜晚突然出现了一次”这个典故，称之为“唯夜”。

故事讲完了，现在，你明白了吗？

什么样的信才能登上闯家啊？——你这样的来信就可以啊。

礼物只要是寄了信就有可能获得吗？——要把回函填写好寄回来的，而且是“可能”获得哦，不然怎么能叫抽奖呢。我们的读者那么多，要是每个人每期都发一份礼物的话，杂志实在负担不起呀。

周末玩多长时间才算正常呢？——这个没有绝对的定量标准的，我们需要做的是努力成为一个能够把握自己的人。叶子不知道玩多长时间合适，但却知道，如果不玩不休息，是不行的。



力拔山兮气盖世……



猴子

●上期杂志因为沾了E3的光，使得所有人都在截稿的最后几天里忙得跟头骨碌的，铺天盖地的图片、新闻、报道、特稿……虽然每年的展会对于我们来说如同家常便饭一般，但是为了把最好的东西奉献给大家，每个人还是付出了最大的努力。当然了，得到的回报也是很不错的。众人在木头同志的带领下去看了被港台人士称为《达闻西密码》的大片，不知为何，每次看到达芬奇被称作“达闻西”的时候我就不知不觉地想起《国产凌凌漆》里那个达闻西来……

●最近游戏市场逐渐步入淡季，众人的休闲时间有许多用在了应时欣赏上。正赶上前阵北京电视台在播《暗算》，虽然表面看来这是老生常谈的反特题材片，但是等看了之后，猴子还是对本片的编导剧组成员佩服不已。优秀的电视剧需要的是好题材、好编剧、好导演、好演员，这些要素缺一不可。我敢断言，假如让前不久大喊“人不能无耻到这样的地步”的某大导来导这个片子的话，就算给他一个亿也拍不出来。（以上言论为个人观点，与杂志无关，特此声明！）

叶子说 嗯，猴子愤怒了一把，不过原来有那么多人喜欢看电视剧啊……

大墙画廊

大墙画廊如今真的是水平越来越高了，这次唐波的画让小沛感觉非常震撼，其水平堪比FF12！这虽然是仰仗了电脑绘图的神奇效果，但从中我感到未来中国的游戏事业真的是人才济济啊。话说回来，最近信件投稿的采用率不是很高，每期最多有一两幅。原因就是和电脑绘制的相比实在是相差很远，另外就算是画得很好，可在邮寄过程中都会受到不同程度的损害，最后再将已经伤痕累累的画用扫描仪扫下来，当然效果就不好了。所以小沛希望大家尽量采取网上投稿的方式。

□责/小沛



←雷芳 北京 善冉
你好像总喜欢使用一些模糊的效果，不过这种效果用得太夸张了，让人觉得看画的时候有点晕。下次在边缘部分略为虚化就可以了。



←CG 浙江 唐波
不知道要说什么好，未来中国的游戏事业就靠你们了！不过你这幅画似乎没有完成啊，期待未来看到你更多的好作品。



↑战神 上海 林勃
风林这几天一直拿这幅画的原作当电脑桌面，他看了你的这个作品之后也是赞不绝口。临摹到这种程度就应该考虑出师了。



←林克 河北 Kuruma
光看林克的脸的话，感觉这应该是一个久经沙场的勇士，但一看到下面的身材……是不是太瘦了，而且手上的血是从哪里来的。



←姬恩 四川 庵兔
总觉得你的画风很像原来的某部动画，但实在是想不真切了。你把这些游戏人物画成一副扑克牌倒不错，小沛绝对要收藏的。



←真田幸村 河北 苏秋
真田这个家伙真的很帅，和三国无双系列里的赵云有一拼。你的这幅画整体来看是比较不错的，以后多注意在细节上下点功夫。



←彩女 广西 沈超
虽然彩女的这个姿势很难拿，但画面的效果非常理想。可惜你的画稿尺寸太小了，否则可以放得更大一些。

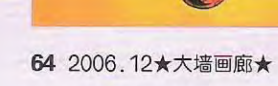
←蜘蛛侠 甘肃 王冠
蜘蛛侠也喜欢倒吊着吗？看来他和蝙蝠侠有着相同的爱好啊。其他没什么毛病，就是画面太空，我给你剪裁了一下。



←春丽 甘肃 王冠
ZERO系列中的春丽实在算不上好看，可能由于年龄小的缘故。但您的这个春丽似乎阳刚气息重了一些，腿部的曲线也需要改进。



←王国之心 云南 漆晓峰
这幅画中最出彩的算是唐老鸭和高菲，而索拉的表情似乎不像原来那么天真可爱。整体的构图好像有点问题，空间分配不理想。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



DVD分区情况介绍

■问：小弟有事请你帮个忙，我的PS2机是50000型的，是播放DVD出了问题，让我想不明白的是DVD碟不是从D1到D10，这样分区的吗！但有的碟已经读出了DVD，我确定了以后电视屏上出现这个东西"TVシステムが違いまわ"，是什么意思？（湖南安仁 刘小华）

■答："从D1到D10"？DVD碟可没有这种分区方法。一般来讲我们用D5、D9、D10和D10来表示DVD光盘采用的几种存储方式，它们分别是单面单层、单面双层、双面单层、双面双层的意思，具体的说明和区别就不在这里介绍了，请参看以前的热线。通常我们所说的DVD光盘分区，是指DVD在最初的制定标准的时候就包含了区码的限制，无论是DVD电影光盘还是家庭影院中的DVD播放软件都必须内置区码限定。DVD行业将世界分为六个区，如欧



美洲在1区，日本在2区，而中国大陆单独分在6区等等，所以我们通常用"几区"来说明DVD光盘的区码，而不是按"从D1到D10"这种方式。下面介绍一下各区DVD对应的地区：1区：美国、加拿大；2区：日本、欧洲、南非、中东（包括埃及）；3区：东南亚、东亚（包括香港）；4区：澳大利亚、新西兰、太平洋岛屿、美国中部、墨西哥、南美、加勒比海；5区：东欧（前苏联）、印度、非洲、朝鲜、蒙古；6区：中国；7区：保留；8区：特殊的国际区域（飞机、轮船等）。当电影被制作成DVD的时候，会根据区码将DVD的发行范围分开。如果用户买了支持6区的DVD-ROM或者是DVD播放机，即使有1区的DVD电影光盘也无法播放，因此在选购的时候应该先确定DVD光盘节目的区码是多少，以避免不必要的麻烦。虽然PS2在加装了改机芯片后可以通吃各地区版本的游戏，但在用来观看DVD电影时仍然会受到区码的限制，这也就是为什么有的DVD电影用你的PS2无法观看的原因了。至于那句"TVシステムが違いまわ"，是"电视系统不符合"的意思。你的PS2是50000日版，因此只能观看2区和全区的DVD光盘。

我想在中考之后买NDS和PSP，但是有一些事不太明白，有关DS，是不是我如果买的是NDS，便不可以玩IQUE的中文游戏，但如果我买了IDS的话，虽然可以玩IQUE的中文游戏，但是否就不能玩非IQUE的非中文游戏呢？还有就是我如果用1800元买一台NDSL好呢？还是买两台NDS好呢？为什么？下面是有关PSP的，现在PSP的版本多不胜数，听说好多版本不支持好多游戏，那么该买哪个版本好呢？关于游戏方面，目前市面上的中文NDS游戏，莫非只有可怜的那么一点吗？《LOST IN BLUE》只有英文的吗？还有就是PSP除了中文的《天地之门》外再无中文游戏了，《永恒传说》有无中文版，另外，请您推荐几个动作RPG的游戏，最好是传说系列的，因为我是一个传说迷。（甘肃兰州 张旭成）

这个问题有点老生常谈了，在只玩正版游戏的前提下，用NDS不能玩IDS的中文游戏，但是用IDS则可以玩所有NDS和IDS上的游戏。当然，以上结论是建立在"只玩正版游戏"这个大前提之上的，如果玩烧录的话，则不管你买的是NDS还是IDS，所有游戏差不多都可以通杀了。你买两台NDS干嘛？1800大洋，买一台NDSL绰绰有余，买两台NDS则可能稍微不够，关键是你对NDSL和NDS的购买倾向，没有这么折算的。关于PSP各个版本的介绍和区别，这期"科普园地"栏目中正好有专门的文章做了详细介绍，你可以仔细阅读。中文NDS游戏，除了神游官方汉化的那几款，还有几款我国汉化小组自行汉化的作品，例如《恶魔城・苍月的十字架》和《孤岛冒险・迷失蔚蓝》等等，最近这类民间汉化的NDS作品数量正在慢慢增加，不过目前还只能用烧录卡玩。《LOST IN BLUE》就是《孤岛冒险・迷失蔚蓝》的英文版名称。没有中文版《永恒传说》，PSP上值得推荐的动作RPG游戏，还真是没有什么特别值得一提的。

前一段我一直在玩PS上的狂野历险2（WILD ARMS2），眼看快打通关了，却被一个谜题困住了，在游戏末期去背塔螺旋时，第二层有一门牌号被奇妙之力封印着，它下面有七个故事题版的机关，要按照故事发生的先后顺序来排列按下机关，正确后门才能解开，但我不懂日文总也解不开。第八个是中间的提示碑，前七个是题版机关。2、最终幻想十在那基平原的怪兽训练场，在训练场原创BOSS的最强BOSS，始终打不出来，不知它的出现条件是什么？（山东烟台 戚乐辉）



1、这个谜题其实比较简单，它是让你按照一个星期的先后顺序来排列石板，我们都知道，在日本"星期几"都是用"X曜日"来表示的，明白了这个道理就好办了。中间暗红色的石碑就是你说的提示碑，其余七块石板分别是"日 月木土金 水火"，我们只需按照以下顺序压下七块石板即可打开被封印的门：月、火、水、木、金、土、日。2、那基平原怪兽训练场的最强BOSS……嗯嗯，应该是"**すべてを超えし**者Nemesis"这位仁兄没错吧？它在日版中是最强隐藏BOSS，在国际版中就变成"最强原创怪物"了，Kimahri可以在它身上学最强青魔法。它的出现条件是全怪兽各捕获10只以上，以及地域种族原创全击破。Nemesis的HP高达一千万，它的攻击方式主要有单体物理攻击、单体魔法攻击、全体攻击附加毒/诅咒/缓慢/降物攻，全都能造成10000以上的伤害，没有HP突破防具的话就要花费很多**フェニックスの尾**（phoenix down）了；此外它会在每10个回合使用一次"世界最后の日"全体攻击，强制伤害99999，以及"**アルテマ**"（Ultima）反击所有OD攻击（魔防255的状态下会受到5000点伤害），所以魔防低的话就别用OD了。打它最重要的还是耐心，相信你有了前面这么多场战斗丰富经验的积累，在具体打法上就不必龙哥再多费唇舌了。如果你是正统玩家的话，花上相当的时间和耐心要干掉它还是可能的；不过对龙哥这种邪派玩家而言，直接召唤"用心棒"赌人品花钱买一招毙敌很明显要省时省力的多（笑）。

你好！最近本人看到PS2上的几部大作极为心动，所以我不再等什么次世代主机了，决定先买一台PS2玩玩，可我又不太信JS。1、因为我朋友买的七万型号刚玩两天，就突然黑屏，然后把电源拔了重新插又好了，前题是我们玩一会才黑屏的，这是什么原因？2、对现在七万系列的PS2，什么型号的改机芯片是最好的？因为本人是游戏发烧友，如有时间玩一天也有可能，所以有好的芯片，就不会烧机了，3、原装手柄与组装手柄的最大区分在哪里？因为本人在家小店里，看到两种手柄在外观与手感做得非常完美，要不是店员告诉我，我还真分辨不出来，4、原装的记忆卡，一开始需要格式化吗？5、七万型号的PS2有初始画面吗？并且还可以分版本？要是这样的话，还分什么型号，有意义吗？还有这是原装机吗？（天津 FREEDOM）

1、你朋友PS2黑屏的情况，龙哥估计是改机芯片安装时没有装好，可能是哪根线虚接了，你可以让朋友把机子拿到加改机芯片的那家游戏店让BOSS拆开来检查一下。2、个人认为比较好的芯片是MODBO4.0，不过这并不是说一整天开机玩7万型的PS2就会没事。太长时间连续玩游戏对身体和机器本来就不好，对比较脆弱的7万型PS2而言，更加不推荐这种"高强度作业"。3、关于PS2原组装手柄的区别问题，本刊曾经在科普园地和热线中做过专门的介绍，但老实说，现在仿原装组柄的工艺已经有了显著改进，很难做出明显区别，不过这类高仿组柄成本费也不低，所以市面上并不多，无需太过担心。4、需要。5、有，不仅是各型号的PS2，包括现在的其他家用机和掌机在内也往往都有第一次开机画面。你后面的问题龙哥没看明白，只能说凭现在的"技术水平"，重现第一次开机画面并不难。

《口袋妖怪・绿宝石》中，在找过一次天空之龙后，就是完成古拉顿与海皇牙争斗后，如何再次登上那个满是松动地板的天柱？在沙漠中的那个塔，如何通过那些松动的地板？（浙江 某读者）

需要通关一遍后再来到R131水路，我们会发现这里的礁石排列有所变动，向上走就可以到达天空之龙所在的天空之柱（**そらのはしら**），不过要想通过塔里的那些松动地板的话，就必须带上风马自行车才行。在天柱途中地上的裂缝需要用风马自行车冲过去，特别要注意的一点就是风马自行车需要留出2格以上的距离才能开始加速，并且要连续冲，中间不能有任何停顿，否则就会掉落到下一层，尽量走一个弯道，多试试即可。在天柱的嘴顶层就会看到70级的NO.200

妖怪天空之龙，它可以说是整个游戏中最强的精灵，务必入手！

在下有几个问题想请问前辈：1、PS上的《恶魔城·月下夜想曲》中真空剑具体是打哪只怪啊，我玩了20多个小时都没打到，记录完美不了啊！2、GBA上的《恶魔城·晓月圆舞曲》中真空剑真的存在吗？具体怎么打？3、PC上的PS2模拟器现在在网上有下载吗？性能怎么样？支持手柄控制吗？　（广西平果某读者）

"月下夜想曲"中真空剑（**ヴァルマンウェ**）是在禁书保管库打第98号妖怪**キュウ**掉落的。这种妖怪HP为50，通常掉落物品是拉面（**ラーメン**），真空剑属于稀有掉落物品，得看运气。尽管单就攻击力而言，真空剑并不是最高的，但由于其连发的特性——按键一次即可攻击四回，而且可以在移动中使用，所以其实战性能相当优秀，是极强的武器。2、"晓月圆舞曲"中的真空剑自然也是存在的，要想拿到它就必须至少将游戏通关一次打出BOSS RUSH模式，如果能在BOSS RUSH模式中的指定时间内过关的话，就会得到三件强力武器作为奖品。首先如果能在六分钟之内完成的话，就可以得到石中剑（剑尖插了块石头，还真是名副其实），攻击力很高，但挥速相当慢；其次，如果能在五分钟之内完成的话，就可以得到类似EVA中出现的阳电子炮，远距离射击武器，攻击力较高；最后如果能在四分钟内完成的话，就会得到你想要的真空剑了，其基本性能和"月下"中差不太多，不过没有那么强横了，攻击范围太窄，不如那把光属性的圣剑好用。3、有，还是那个"PCSX2"，性能很不怎么样，支持手柄，这款软件当初是我国某大学的大学生开发的（而且还是学经济学的……），软件发布的时候确实引起了较大的轰动，不过可惜后来作者或许是没有太多时间，总之对该软件后续版本的开发基本上算是停止了，所以实用性上其实非常有限。

小弟有几个问题：1、2004年发售的《SD高达G世纪SEED》中有没有隐藏机体？如果有的话，请告知入手方法或设计方法，小弟目前的完成率是97%，倒A高达的机体未入手，也请告知设计方法。2、《龙如》中小女孩对桐生的好感度除了道具之外对结局有无影响？3、《铸蔷薇》能否全屏显示？4、《绝体绝命都市2》的结局有几种？如何达成？5、PS2的防湿方法，另外VOL179中所提到的PS2光头功率调节是什么意思？是能加强读盘能力么？6、最后想知道XBOX360会不会或者说多久以后会出现D版游戏？（上海小周）

1、《SD高达G世纪SEED》这款游戏，说不上有没有隐藏机体，里面所有的机体都可以通过自行开发研究出来。倒A高达的设计方法是"**ネイビ-ハロ＋ガンダム/ガンダム**MKⅡ"。你的完成率是97%，看来还有其他机体没有入手，这里龙哥不好猜测是哪几架，如果你能告知名字的话龙哥倒是能告诉你设计方法，呵呵。2、遥对桐生的好感度仅仅影响到她会给的道具，不会对结局有任何影响，这些道具中个人认为达到S级后给的项链"**遥のネックレス**"算是比较不错的，可以提升25点防御力。3、能。4、这个就比较复杂了，根据角色不同和所走路线不同结局可以说是相当多，一共应该有14种结局。其中　原一弥篇有3种，分支点是当故事发展到富阪东I.C救出藤宫春香后的三句不同选择（从上到下依次为A、B、C路线）；佐柏优子篇有2种，分支点是当故事发展到韭尺车站地下2层时，向青山透走去是A路线，向救护员那走去并选择"**もう捕まって乐になろう**"再选择"逮捕**されてもいい、このまま街から**脱出**しよう**"为B路线；拓植明篇有2种，分支点当剧情发展到尺署时，救本多凉子是A路线，不救本多凉子直接回汽车处选择"客**をおい、この**街**から**脱出**する**"后再选择"**この**状况**じゃあなあ…**客**をおいて**街



↑这就是用来调节光头功率的部分了。

か脱出**する**"是B路线；西崎佳奈篇有2种，分支点是当剧情发展到富坂商业高等学校1号馆凌乃悬吊时,选择"凌乃**を**助**け上げる**"是A路线，连续选择"凌乃**を**罵**る**"后全选第一项是B路线；速水　司篇有3种，AB两个路线分别是当故事发展到变电所时，发生剧情全选第一个以及剧情里的选择为"**わかりました、アポロン**样"即进入，C路线是当故事发展到中央**ジオセクション**2时,追不回化学装置进入；须藤真幸篇有2种，A路线是通过下列人规定的结局后在流程里解开谜题通关：　原一弥（1-B、1-C），佐柏优子（2-A、2-B），拓植明（3-A），西崎佳奈（4-A、4-B），速水　司（5-B），B路线是在不揭开谜题情况下通过即进入。5、没什么特别的防湿方法，将主机放置在干燥的地方即可，平常注意不要让水进入主机内部。调节光头功率，可以说是迫不得已的情况下才能使的禁招，因为调大光头功率后读盘能力虽然会在一定时间内大幅提高，但撑不了太久也就必然会报废掉。拆开光驱部分的三角螺丝钉和固定两条金属棒的十字螺丝钉就能将整个光头拿出来，功率调节钮有2个（1个是CD、1个是DVD）。最后龙哥在这里再次严重警告，不到万不得已决不要去调节光头功率。6、暂时还不会。

我不久前正在K《复活传说》，现在在"登山洞入口"、"**パピログラート**"这里的剧情，来到い**フトの**管理人的家，与管理人对话后要我用日文输入，请问，输入的日文是哪些字母？还有这些字母是如何在这个村庄获得的，如不完成输入字母的剧情，会不会影响以后剧情发展？还有在战斗中要如何才能发动奥义？战斗中是不是不能命令我方战友发动招式，如可以，怎么办？是否与《宿命传说》一样？　（广东汕头嘉嘉）

你说的那个地方，只需输入"**いとしきそら**"即可。只要让术或是技的点数累积到需要的程度(依照术技不同需要的点数也不同)，该术技就可以学得奥义。在战斗中打倒某个敌人时，如果刚好最后一击是使用术或是技的话，那么就会得到叫做"Smash Point"的点数（以下简称SP），所以在战斗中尽量使用术技打倒敌人，就可以逐步积累SP，还有角色升级时也是可以获得SP的。等SP点数攒够了就可以在术技设定画面中，选择要学习奥义的术技，只要使用需要的SP点数，该术技就可以学得奥义。在战斗中要使用奥义，有两点要求，第一点就是RG（全称"Rush Gauge"，在屏幕下方角色头像旁边的条形计量槽）要累积到一定的程度，依照术技的不同，需要的RG的量也会不同；第二点就是设定的术技对应的FG（全称"Froce Gauge"，角色头像旁边的菱形计量槽）必须累积到MAX。假设主角的"绝冰刃"已经利用SP来换到奥义"冻牙龙影刃"，我们只需在一开始设定好其发动按键组合（和术技的设定是一样的），只要战斗中主角的RG和FG到达"冻牙龙影刃"的使用条件(此时颜色会变成黄色)，就表示可以使用"绝冰刃"的奥义了，只要在这个时候使用"绝冰刃"，就会变成奥义"冻牙龙影刃"了。在《复活传说》中，玩家只能直接控制主角，其余角色则只能通过指令间接控制，如果想要直接控制的话，就得买N个手柄多人合作了。

我是一名大一的学生，同时也是贵刊的忠实读者，另外我也是生化系列的死忠FANS。最近决定用辛苦积攒下来的钱买一台NGC主机。因为攒钱不容易，尤其不想花冤枉钱买不到好东西或者上当受骗，所以要向龙哥请教一下，请问龙哥我应该买哪个版本的主机？用何种型号的改机芯片效果比较好？怎么样识别BOSS卖给我的是不是翻新机？主机的价位多少钱比较合理？是在贵阳市买还是向北京邮购？请龙哥务必帮我这个忙，因为马上我就要买主机了！拜托龙哥。　（贵州贵阳 尼罗河神哈比）

现在购买NGC的话，尽量购买韩版的吧，改机芯片还是推荐使用QOOB，价格方面，如今一套全新主机加装芯片



【个性之龙】

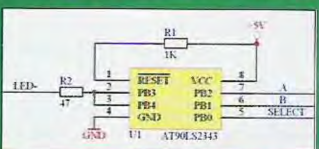








"改亮版"GBASP分析



↑其实GBASP的硬件构造并不能算是复杂。

■问：我是山东德州的，在德州某电玩店询问有没有增亮版神游SP时，BOSS说SP增亮版现在没货，我提到济南的游戏店都进了时，BOSS说，那有可能是SP改亮的，我说他拿的包装上有仿伪镭射纹贴时，他则称这些东西五元/套，很容易就能拿到，包括外包装盒，这是全国独一家，BOSS这么说。我又问PS2的报价，他说1400元包改机，型号是七万零六黑，还给我拿了三台机器，称现场改机封条都没开包装纸盒的，不过我发现包装盒的封条都是银白色也可能是银灰色的，但大小宽窄长度都没区别，封条上没有SONY的LOGO，而且包装盒底部都裂了约有食指长的口，BOSS称这是运输时弄的，并示意这底部根本不能打开。那么请问龙哥，关于改亮版SP的说法对不对？我发现的疑点能不能说明这几台PS2被开过封？如果开封后机身有轻微划痕，能不能说明包装被开过封？还有，PS2机器机身、说明书、包装盒应该有同样的序列号吧？BOSS还说，改机后

保一年，保维护、维修，那请问龙哥，50009行货的保修内容包括什么？我想据此向BOSS要求相应的服务，最后龙哥您认为我能信任这个BOSS并在这家店购PS2吗？

（山东德州 恶魔天使）

■答：现在市场上由小神游发售的行货增亮版GBASP供货方面应该是没有什么问题的，绝大多数游戏店中的增亮版GBASP应该都没有问题，至于那个BOSS说的所谓"改亮版"，如果仅从纯技术的角度来看是可以实现的，但是比较复杂有一定难度，而且也没怎么听说有较多"改亮版"GBASP在市面上流通的消息——不过龙哥确实有在网上看到有少数个例出现，这种现象还是值得注意的。这里龙哥教你一个区分原装"增亮版"和民间"改亮版"（如果真的有且不幸给你遇到的话）最简单的方法："增亮版"GBASP的屏幕采用的是背光设计，而以前的GBASP和"改亮版"肯定都是前光的，你只需打开机器仔细观察屏幕是背光还是前光就可以轻易分别出来。PS2的问题，价钱比较合理，理论上来说三者应该序列号一致，不过实际上很难保证如此，你买的是水货，在售后服务保障上与行货没有任何可比性。

下面我们从纯技术的角度来探讨一下所谓"改亮版"GBASP可能采用的改造方法。首先，我们都知道，老版本的GBASP采用的是前光照明，而其前光系统的光源是白色的发光二极管（LED），白色LED发出的光线被前光导光板均匀的折射到液晶屏幕上，这样即使在黑暗中玩家也能清楚的看到屏幕上的画面。LED的亮度决定了我们所看到的屏幕的亮度，LED的正极通过电缆接到了+5V，LED的负极接到了一个控制芯片，该控制芯片可由GBASP的那个前光开关按键来控制。这个控制芯片连接LED负极的那个引脚有两种状态，即+5V和+1.65V，当这个引脚为+5V时，LED的两端都是+5V，因此LED熄灭，前光系统关闭；当这个引脚为+1.65V时，LED上有约3.35V的电势差，LED就会被点亮，前光系统打开。如果这个引脚的电压低于+1.65V时，LED的电势差会增大，LED的亮度会提高，反之则LED的亮度降低。不过由于实际上GBASP上的这个控制芯片的这个引脚的电压只有固定的两个状态，因此并不能达到调整前光系统的亮度的目的。弄明白了上述原理，也就知道了如果想要调节老版本GBASP的亮度，就可以通过增加一个单片机智能系统来控制并实现多级调整LED的亮度。为了保持和GBASP自身的系统兼容，对LED的控制点应该取在LED的负极，另外为了能够方便的调整LED的亮度，可以采用PWM方式来进行控制达到数字化控制的目的，并通过采集GBASP的某些按键的信号来进行调光控制。也就是说可以通过按GBASP的某些特殊按键组合来达到数控的目的，不需要另外增加控制按钮——当然，也可以特意增加一个。原理分析就到这里，为避免该手段被某些JS所利用，龙哥就不具体介绍改造步骤和操作了；从实际改造结果来看，虽然我们是以能达到调节GBASP前光亮度为目的的，但改造后的实际最高亮度确实会比改造前的高上一些。

后的价格在九百左右比较合理。如果贵阳当地有货、价格也比较合理的话，龙哥建议你还是优先考虑就在当地购买。毕竟邮购的话，由于买卖双方不在一个城市且相距较远，万一有点什么问题双方沟通起来会比较麻烦。NGC的翻新机鉴别起来不是特别困难，有没有第一次开机画面可以作为一个标准，另外主要还就是仔细观察机子的外表是否有划痕或是角落处有明显灰尘，还有主机正上方放置光盘的那个黑色盖子上，如果有划痕的话，即使经过翻新打磨也还是能够看出来的。

龙哥，我在前一段时间入手了一台PS2五万，我和我的几个好友一起正热衷玩《怪物猎人2》。我想问一下《怪物猎人2》可以和PSP联机，那PS2和PS2联机是否可以像PSP联机那样直接用联机线联起来玩？《怪物猎人2》中"龙の牙"和"怪力の种"应该如何入手？（福建福安郑成旺）

PS2与PS2之间无法直接用联机线来玩《怪物猎人2》，只能通过上网的方式才能实现PS2之间的联接。这里介绍一下PSP与PS2的联机方法：先在PSP和PS2的两款游戏中分别建立一名角色，接好USB连接线，在PS2的MH2和PSP的MHP中都选择CONNECT，然后选择一名进行联动的角色资料，按○键确认后进入准备连接画面，然后选择准备终了，当两台都准备完毕后接续自动成功，之后两台都分别确认，接着会有一段动画（可以跳过），然后见到的就是联动的情报，MHP和MH2成功联动后双方游戏中都会自动追加不少新要素。至于用PS2上网联机对战MG2的方法，和之前介绍过的同类游戏差不多，硬件方面需要没改过机日版PS2一台(改过机的只要能屏蔽改机芯片也行，否则无法通过DNAS检测)、正版《怪物猎人2》游戏一张(也可用烧正版ID游戏的方法刻出来的盘)、可以国际付费的信用卡一张、日版网卡一块以及可进入INTERNET的网络。接下来就是去注册帐号（需要填写真实有效的日本地址）然后就是在network setting中设置好自己的网络信息，进入游戏，选择到街去就行了。"龙の牙"的入手方法是在沼地探索完成"湿地を驱ける毒怪鸟B"的任务后得到的奖励品，也可以在沼泽地区用"砂龙のヒレ"去和山菜爷爷交换，有70%的几率会得到"龙の牙"。"怪力の种"的入手方法是在繁殖期的沙漠6区采取，或是去找行商婆婆购买，也可以在沙漠地区用"火药草"去和山菜爷爷交换，有30%的几率会得到"怪力の种"。"怪力の种"的作用是在一定时间之内提高攻击力，是合成不少强力武器的必备素材。

小弟寒假购入M3-CF、PASSKEY、256CF卡一套，本想能好好玩玩NDS游戏了，但至今没能玩成几个。龙哥你快救救我吧！问题主要如下：我把NDS游戏写到CF卡上后，只有少部分游戏能玩，大部分打开游戏后白屏幕没法玩，近日又在网上看到M3-CF最新升级程序——双屏视窗子操作系统，我按说明对M3-CF升级，可是系统升级成功后，还是以前单视窗的样子，更糟的是以前能玩的NDS游戏也没法玩了，打开游戏后黑屏。请问龙哥这是什么原因？怎样才能解决？让我能玩上所有NDS游戏呢？小弟的NDS是最早的日版；M3-CF上GBA游戏正常能玩。（山东泰安王晨）



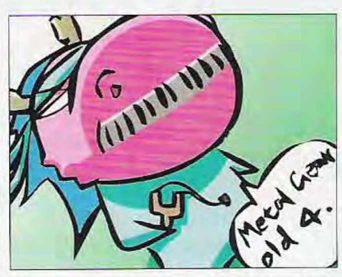
↑电影卡三代M3虽仍有不足，仍然不错。

你用M3玩NDS ROM遇到的问题，龙哥建议你采取如下措施试试看：更新内核后应该用最新的转换软件将ROM重新转换一次，这样游戏就可以玩了。所谓的双屏视窗的字操作模式其实就是M3厂商自己改良过的对应NDS的软件moonshell，需要按SELECT键进入，其功能与0.9版的moonshell完全相同。

真是功夫不负有心人啊，连续写了两次的问题都一一解答了，心里别提多爽了，我对于龙哥的敬仰之情又加深了。不过这次还有两个问题要问，其中一个还是和游戏没多大关系的，不过还是希望足智多谋、风华正茂……的龙哥您给予解答。1、我打算买个PS2，听说PS2可以接硬盘，我对此很感兴趣，因为实在讨厌读盘时间，市面上主流的PS2型号有7万型与5万型，是不是都可以接，还有是通过PS2的USB接口接吗？7万型可不可以通过拆机装微型的硬盘？2、我非常喜欢《千与千寻》中的配乐，我常常从网上搜索，最多只知道名字"ONE SUMMER'S DAY"，就是找不到可以正常下载的链接，不知大名鼎鼎的龙哥和众小编知不知道，若知道，请一定要告诉我啊！包括日文名，还有，那个歌曲的调子是否和那首"いのちのの名"和"めの日の川へ"的调子相同？

（山东济宁 吕龙欣）

1、不管是5万还是7万系列的PS2，都是可以加装硬盘的。以前龙哥就在热线中提及过，其实大部分的PC用IDE接口硬盘都可以用来做PS2硬盘的。对于5万和3万系列的PS2，如果想要安装硬盘的话，必须要有PS2的专用网卡，首先将硬盘两侧的Lock键按下，然后装到网卡上；取下PS2主机背后的Expansion Bay的后盖，装入硬盘和网卡，拧上网卡上的螺丝即可。1万系列的早期PS2需要使用专门的外接硬盘；而7万系列的PS2虽然因为体积减小了无法像5万和3万那样将硬盘直接安置在主机内部，但我们可以使用USB硬盘与主机的USB接口相连，如此一来，同样达到了给



PS2接硬盘的目的。2、《千与千寻》与其他出自宫崎俊之手的动画一样，无疑是一部非常不错的作品，龙哥也是很喜欢，不过说到里面的具体音乐，抱歉我还真没太留意过。关于这部动画中的音乐，龙哥搜索了一下，这些是歌曲名：《あの日の川へ》、《夜が来る》、《神々さま》、《油屋》、《不思　の国の住人》、《さみしい》、《ソリチュ一ド》、《海》、《白い》和《千寻のワルツ》。至于其他一些具体问题，龙哥就爱莫能助了。

我可以说是你们电软的一根铁杆了，但是现在我要对你们提一点儿意见了，现在杂志虽然变得内容丰富了，但我觉得主要是缺乏与玩家的沟通，没有把我们真正的需要写出来，就拿热线来说吧，我有个问题在网上向你发了两遍，写信这是第三遍了，可就是不见你们回信，是太忙吗？还是不当回事？我50009坏了，只读音乐CD，玩游戏全红屏，DVD电影有的只出声音，没有图像，有几条光栅，有的直接显示无法播放，以前都能看，送去修，说是改机芯片坏了，但现在搞不到了，正版软件也没了。我的机器现在拆了改机芯片在家看DVD，我打电话给北京的游戏店询问，说改机芯片要450元，对吗？（山东烟台 农民工）

龙哥说过，不管是网上还是来信给热线询问问题的玩家非常多，我是不可能一一回复的。有的问题是不少人共有的，龙哥往往会优先回答这类问题，这样就能在有限的版面内帮助更多的玩家答疑，也希望提问的朋友不要因为没有在热线中看到自己的名字就不仔细阅读，因为里面解答的问题很有可能就是和你碰到的类似。另外还有一些问题由于时效性不是很强，龙哥会考虑稍微延期再做解答，希望你能理解。你机器这类的问题，首先应该把改机芯片拆了，看能不能正常观看DVD，像你说到现在已经拆了改机芯片在家看DVD，那就证明BOSS说的没错，确实是改机芯片的问题，需要进行更换了，不过450的价格龙哥认为确实太贵了点。



米花通信

Vol. 30

主持人：小沛

现在玩街机的时间少了，偶尔想起来也会去再试试身手。前不久去了一趟西单，惊奇地发现在赛车的机台中多了两台《马里奥赛车》，在NDS上玩久了，小沛自然也想在街机上试一试。几局下来，对手彻底投降，并说：“你开F1的水平还挺高的！”我听后连忙解释道：“这可不是F1，而是卡丁车。”对方又问：“是吗？有什么区别？”此时，我虽然在游戏上赢了，却无法回答他的问题。不服输的我决定好好补一课，这次我终于知道卡丁车和F1除了速度外还有什么区别了。

小知识：卡丁车等级

1、超A级方程式及A级方程式，使用100CC转子进气阀门发动机，无变速箱。
2、C级方程式，使用125CC水冷发动机，带变速箱，3-6个档。
3、E级方程式，使用250CC水冷单缸或双缸发动机，带变速箱，3-6个档。
4、国际A级，使用100CC簧片进气阀门的发动机，无变速箱。
5、国际A级少年组，使用100CC活塞进气发动机，无变速箱，带离合器。
6、国际C级，使用125CC水冷二行程发动机，带变速箱，3-6个档。
7、国际E级，使用250CC发动机，带变速箱，3个档。

卡丁车的定义

卡丁车的英文名称为“KART”，是指有车厢或无车厢的微型汽车，车轮独立持久地接触地面，后两轮驱、制动，前两轮导向。它的结构十分简单，由钢管式车架、四个小车轮、转向系统、脚蹬（油门、刹车）、风冷式发动机（二冲程或四冲程）、汽油箱、传动链护罩、车手坐椅、前后及左右防撞保险杠及护套等组成。

现代卡丁车从用途上可分为竞赛型、娱乐型、训练型等（其中竞赛型卡丁车分两大类12个级别，车速达100-160km/h；娱乐型卡丁车车速在80km/h以下；训练型卡丁车主要用于学生训练，车速在30km/h以下）。从适用场地上又可分为公路型、越野型等。从适用人群上还可分为成年型、儿童型、双人型等。

卡丁车的起源

卡丁车运动于1940年在东欧开始出现并逐渐推广，五十年代末才在欧美普及并迅猛发展，当时这种运动称之为“高卡（GO KART）”。五十年代末，人们已不再满足于用卡丁车仅进行休闲娱乐，而以竞速比赛为主要形式的卡丁车竞技活动也广泛开展起来，但组织形式十分松散，车辆规格和比赛规则也不统一。为了防止该项运动自流和指导其正确发展，统一标准便于管辖，在全世界推广卡丁车运动，1962年由国际汽车联合会当任主席巴莱斯特创议成立了国际汽车联合会卡丁车委员会，负责在世界范围内普及、促进卡丁车运动，监督实施统一的规则和技术标准。经过近16年的演变，在1978年卡丁车委员会经改组成立了国际汽车联合会新的卡丁车委员会，当时会员协会只有15个。从那时起，卡丁车运动有了很大的改变，形成了现代卡丁车运动，使卡丁车进入了一个新的发展时期，并使其成为了培养现代方程式赛车车手的基础和桥梁。经过三十多年不断的发展壮大，现



↑这个《马里奥赛车》并不是任天堂的作品，因此大家在里面还能看到吃豆小精灵。

其会员国（地区）已发展为72个。欧美各国均由全国性的国家汽车协会领导，下设等级俱乐部。俱乐部会员自备卡丁车或租用俱乐部的卡丁车参加训练和比赛。亚洲从八十年代初开始开展卡丁车运动，目前亚洲地区的会员国（地区）有中国、日本、香港、澳门、马来西亚、印尼、新加坡、菲律宾。

卡丁车运动是现代汽车运动的摇篮，也是各国培养世界著名车手和赛车组织人员的必要途径。卡丁车结构简单，操作接近F1赛车，具有强烈的挑战性，因此在世界范围内，卡丁车运动迅猛发展，成为一个普及的汽车运动项目，在推动世界汽车运动的蓬勃发展中功不可没。世界方程式赛车大腕，多出自于卡丁车运动。迄今为止，卡丁车运动已培养出大量世界著名的方程式赛车手，他们中有曾经久占魁首的法国名将普罗斯特、目前风骚独领的德国车手舒马赫、英国麦克拉伦车队的芬兰车手哈基宁、法国雷诺车队的阿莱西等。他们无一不是前卡丁车欧洲锦标赛、世界锦标赛的冠亚军。十分有趣的是，尽管这些著名车手今天已是方程式赛车的顶尖高手，但仍舍不得离开他们的摇篮和学步车，每年的12月都要抽空会聚巴黎，参加一次特殊的卡丁车锦标赛，在超级A级方程式卡丁车赛上一争高低。

卡丁车的魅力

卡丁车何以成为大众最喜爱的运动、娱乐项目之一，使男女老少都趋之若鹜呢？首先，卡丁车的车身低（底盘离地只有4CM），最高时速大约是100公里，而车手实际感觉到的速度要比车辆实际速度高2倍到3倍，就是说感觉时速达300公里以上。在驾车转弯时，会产生像一级方程式赛车手转弯时那样的横向加速度(约3到4倍于重力加速度)，使驾驶者体验到一种平时体验不到的乐趣。驾驶卡丁车不仅可以给驾驶者带来身体上、视觉上的高度刺激，还是普及汽车驾驶技术和汽车基础理论知识及机械常识的好课堂，且“有惊无险”。这种运动既有利于促进人的大脑和四肢的协调配合，又能释放因生活或工作紧张所造成的心理压力，被心理医生大力推崇。

其次，卡丁车还以急缓有机结合、变幻多端的赛道，使车手在驾驶时随时面临着竞争和克服困难的种种挑战，并在每一次超越对手和战胜自我中使心理更加满足和成熟。在欧洲，各国都将卡丁车运动作为培养青少年素质的有效方法之一，培养他们从小敢于拼搏、敢于取胜的精神。再有，卡丁车还被视为F1方程赛车手的摇篮，巴西的塞纳、法国的普罗斯特、英国的曼塞尔、德国的舒马赫等世界顶级车手的赛车生涯无一不是从玩卡丁车开始的。每年风靡世界的各项汽车赛都极大地吸引和培养了一大批车迷，而卡丁车作为最简易的汽车自然受到更多人的喜爱。

游戏中的卡丁车

卡丁车这项运动既然在现实生活中非常受欢迎，那么在游戏中自然也有不少此类题材的作品出现。同时因为卡丁车的运动不只针对专业车手，所以这一类的相关游戏也被做得非常适合大众的口味，那就是轻松。在我的印象当中，似乎还没有哪一款卡丁车游戏是非常正统的竞技类比赛，而都不约而同地加入了捣乱等幽默的要素。这些作品大家都非常熟悉，像最有名的《马里奥赛车》系列，它既是此类游戏的鼻祖，也是生命力最持久的作品。初代登陆在SFC之后，N64、NGC、GBA、NDS乃至街机上都有其后续的作品，其NDS版在去年也排在全日本软件销量的第5位，可见这类游戏在广大民众中有着什么样的号召力。除了“马车”外，第二成功的就应该算是明显带有效仿色彩的《古惑狼赛车》了。这个作品涵盖的平台也非常广，包括：PS、PS2、XBOX、GBA以及手机。作为效仿作品，《古惑狼赛车》是最成功的。它没有像某些作品那样昙花一现，而是通过不断增加新要素使自己的内容更加丰富。例如早期就有的多人对战等要素，在这一点上“马车”都似乎有反过来抄袭的嫌疑。

至于其他的《炸弹人赛车》、《KONAMI明星赛车》、《迪斯尼明星赛车》等等都是此类游戏不成功的反面教材，其实就每一款游戏来说都是不错的，可惜的是它们都没有什么自己的



↑游戏中的卡丁车比现实中的更加刺激。

特色，所以生命力自然不持久。现在网络基本普及，连游戏也都向着网络化发展，像卡丁车这类竞技性强的游戏则更需要强化与人对战的要素。《马里奥赛车DS》的成功正是借助了这一点，其实就好比我去的那一家街机厅，“马车”的机台就有两部，估计老板也知道，缺少了对战，卡丁车就变味了。

超G女生

Profile 姓名：隋洋 年龄：23岁 身高：160CM 籍贯：北京 职业：学生 爱好：玩游戏、看电影、看书、运动 性格：开朗、活泼、随性 喜欢的游戏类型：很多，但更偏爱欧美游戏 讨厌的游戏类型：对战格斗类 游戏年龄：12年

我想去《电软》！

我现在马上就要从大学毕业了，之前也给电软投过简历，大概是因为我学的是法语，所以不太可能实现来《电软》的梦想。但我是决心一定要来这里一次的，没想到小沛的“超G女生”栏目满足了我这个愿望。不过可惜的是他们都好忙啊，看着他们忙碌的样子，看来下一期应该会给我们带来更精彩的内容吧。下面说说我。我玩游戏的时间不是很长，有一年多吧，当然是从玩PS2开始算起的，小时候玩的那些都不算，电脑游戏也不算，正式认真玩游戏是从PS2开始的。(小沛说：那我玩游戏的时间岂不也只有4年？）不过我真的算是很痴迷于游戏，一旦开始就一定要通关，我玩过《零红蝶》、《刺青之声》、《GTA》、《生化危机》、《波斯王子》，还有好多不是大作的游戏。还有还有，我也玩实况，8和9代都玩，虽然球技不是很高，不过热情还是很高涨的，特别是和朋友一起的时候，实况是我们最常玩的游戏。我一玩就忘记时间，第一次玩《GTA》就玩了一天一宿，虽然对机子和我都不好，但没办法，停不下来。还需要说点什么呢？我已经把我对游戏的热情都告诉你们了，而现在我的关注焦点就是PSP，可能是刚买没多久，有点兴奋，真的希望和大家分享玩游戏时的喜悦心情！



加入到闯关族的行列，我就是超G女生！

游戏是第一生产力！

这是我的座佑铭。
没有游戏的人生就没有希望，没有色彩。



肯定有人会认为我说的有点过分，但这些人肯定还没有接触或者爱上游戏。

我接触游戏的时间虽然不是很长，但是痴迷程度却非一般人可比。如果时间和游戏机允许，我肯定会一气呵成地通关游戏，否则身心不宁，茶饭不思。

我比较倾向于欧美的游戏，因为日文于我等于天书，如果光凭借攻略而不了解剧情，只是盲目留恋于游戏的画面和进度，那还不如不要玩。不过我最初接触的零系列确属特例，《刺青之声》简直是经典至极的游戏，特别是最后怜与忧雨生死相拥的画面，让我伤感良久。世间人如何体会那转头刹那的苦悲与决绝，此去漫漫又将如何荆棘，死与生只是两种世界的踱步而已。相思之绳又何堪重负地牵起彼此之手，带走的痛苦与带不走的悲哀又如何能解，于是便有这一切的故事与追寻，死又怎会是休？生又如何能聚？我们只能概叹、伤感，别无他法。

话题扯远了，说回欧美游戏，我之拙见，日式游戏多偏向于RPG之类。战斗、升级、练技，反复无休，多少有点乏味疲遢之感。当然因为我不会日文就着急或者干脆罢手的原因，并没有真正触及过其中的深髓，但表面形式于我是非常重要的，如有传世之说的经典游戏《最终幻想》，我只玩过不知是几代的一个小开头，便涉及饲养怪物，便罢手，有头疼之感。但我必须称赞日本游戏深厚的游戏背景，每一个游戏后的故事都耐人寻味。就更不用说游戏的画面及音效，都给人震撼的感觉。而欧美游戏则不同，多是动作、冒险或射击游戏，注重游戏的快感与刺激感。像我最爱的以自由度标榜的游戏《GTA》，好像打开了游戏创作的一道门，而后纷纷招来了各种追随自由的暴力帮派游戏，但又没有一部可以超过《GTA》这个标准，好像它已经做到了极致。在这类游戏中，不需要废脑筋如何花哨自己的神技，在枪的世界里，任何人都是赤裸的，随时会死得不明不白。你永远都不知道下一个任务是什么，永远不知道什么时候会得到奖励会开启隐藏要素，于是这驱使你乱走乱撞，我相信没有人可以保证说走过《GTA》的每一条街道，进过每一家商店，熟悉所有可以和不可以的地方，总会有新鲜的惊喜让你赞叹。每个任务都有丰富的动作内容，潜入，暗杀，盗窃，火拼等等。太多太多的经历我们不能在真实的人生中体验，我们可以随便殴打身边的路人，这是多么不可想像！于是在游戏里，我们满足了心中的那个魔。每个人心中都有魔鬼、天使，和你自己，当两个神去放假的时候你就可以做你自己，抱着对世事无常的慨叹或痛心疾首或置若惘闻。当一个神回归你的时候，你便是善良的或者邪恶的。我们每个人都有大发慈悲的时候，一个冷漠的人也会偶尔一次的施舍给乞丐钱物，然后挠挠头，心说“我这是怎么了？”，其实这个时候，你心中的天使就在对你微笑了。但是魔鬼回来的时候怎么办？你除了心中可以诅咒别人以外，似乎只能怒火中烧，所以就去玩游戏吧，释放你心中的魔，不要因为暴力就故意避开，因为我们皆是凡人。谁能够抵挡用拳或枪射击时别人的惨叫和鲜血所带来的刺激？不要以为我BT，你如果扪心自问，如果去尝试，如果敢于承认你心中的魔，那么一切就如我所说。哈哈，也许这是我给玩游戏的人找的最怪异的借口。在游戏中没有对与错，杀人与被杀一样没有公平可言。你一样会因为boss太强而大喊不公平，电脑做弊之类，但你仍然可以一次一次地发起攻击，找到杀死它的办法，然后在他倒下的身躯上再跺两脚，成功之喜悦便油然而生。在游戏中你可以反复的体会成功，但在真实的人生中你可能因为仅仅拥有成功的机会就雀跃不已。有人说我们是“躲”进游戏的世界里的人，因为想要逃避之说，但我认为这些人同样也躲在了现实的安逸世界里，他们根本不渴望体会成功，追求刺激，只把思想禁箍在眼前的真实，而不想放出幻想，让它们去创造，去改变头脑中的世界，那同样的真实的世界，不同的只是，那个世界由我支配，而这个世界，我被支配。那么你选择哪个？所以他们只是庸庸碌碌的人，而我们是创造者。太多的空间可以发挥，身居斗室却可掌控全局，不就是强者的标准？

我的梦想就是成为《电软》家庭的一员。

游戏于我，不是游戏，是探索与寻找，是挖掘与钻研。我不弃不舍，不屈不挠，因为总有东西挂在那里，似乎的前方，一闪一闪，促我奔涌，永不止息。

小沛说■这次我就不多说了，隋洋的文字功底很不错，大家一起欣赏吧。



过自己喜欢的生活！玩自己喜欢的游戏！

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。
本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。



格斗游戏是充满了激情的，只因为投入其中的都为专挚的热血玩家。彼此之间的交流相比较人机互动而言有着凌驾于游戏本身的竞技性。而今，北京VF联盟举办的VF4FT最终大会则又一次诠释了格斗竞技的魅力。

北京VF4FT最终决胜大会纪实

比赛便是这样紧凑，正当我们还在回味一回战中的那些经典片断时，残酷的二回淘汰战已经悄然开始。首先是A组的

VV(WO) VS 火刘(WO)，此战可谓是北京VF联盟两大WOLF使的对决。两者虽然同为WOLF使用者，但风格却截然不同，VV的打法有利不利清晰，择打比较传统。而火刘的WOLF除了择打勇敢之外，还经常做出一些非合理的惊人之举，常常令人防不胜防。双方开局之后，VV先声夺人，当下段P黄光后，主动采用中段强择命中。之后VV果断跟进，利用63214P追打起身，黄光出现后目押第二段输入！之后VV虽然一次接触投未中，但仍然在之后的牵制战中4P命中火刘，并进步3P+K下段追打，获得了大优势后VV利用一次62K僵直有利的前提主动使用63214P痛快拿下首局。先失一局的火刘在第二局开局立刻使用PP6P获得先手，但VV也利用火刘的一次空振6K还击。正在僵持之时，火刘的一次336PCONTER命中了VV，并利用VV急速回复的前提果断使用了进步普通背，获得优势之后的火刘并没有盲目攻击。而是仍然稳定牵制，并抓住VV的一次下段起身勇敢先读使用9K扳平局分。第三局本应是最为关键的一局，而火刘却以一个巨人投与一个33投获得了绝对的优势，VV纵然利用了一次有利6KCOUNTER连携击中过火刘，但也无法扭转本局的败势，最终被火刘的PP6P回点击中。已经没有退路的VV在第四局中几乎把握住了全部的有利点，几次白光骚扰与一次关键性的6KCOUNTER对手让VV看到了进入决胜局的曙光，最后，在一次KG抵消后，VV利用1P的中段性能拿下了关键的逆转局。终于到了决胜局，火刘果然为比赛性选手，毫无紧张上来便最速输入了4K，摇杆出现后进步便是最速巨人投一个！只这两个技，VV便只剩约1/3的体力。本想大局已定，VV却在起身后选择输入了43P这个慢发动技巧，更不可思议的是正好命中了使用下段投的火刘！如此大威力的打击投命中后，双方几乎又回到了同一起跑线上。此时VV抓住火刘起身的有利时机一个4K白光命中！并勇敢选择了进步大威力背投输入，可惜的是，被火刘最速输入的2P点回，还点背巨人投VV反应拔掉！！正当我们为如此精彩的对局叫好时，FIRELIU在之后连续输入的2P固化了VV，却在VV防御时意外使用了巨人投，也许是没有想到火刘会在不利时输入背投，正准备防御中段打击的VV不幸命中，二回战惜败……A组另外一场对局为荣洋(JA) VS Oni晶(AK)，虽然荣洋的JACKY也拥有不俗的实力，但ONI在人间与操作技巧上都明显强于容洋，在两局压倒获胜后，ONI利用反应拔将容洋的两次反击背投拆解，并在容洋几次反击得手后的最后先读容洋进步背投而勇敢使用崩击云身双虎掌起手反击获胜，极为强气的进入到了下一轮。B组小虎（AKIRA）VS大和（WOLF）。

↑本次大会8强合影，大家神态各异，却都体现出了格斗竞技玩家的热血情怀。

此局来头不小，乃是北京VF联盟新老两大莫逆之交的亲情对决！此二人平常交情极好，本次却必须要兵戎相见了。论综合实力，小虎本应略胜大和一筹，但令人没有想到的是，在比赛中几乎所有不利点与背投判定点大和都选择了最速6方向大威力投输入！根本没有使用等待闪避拔头慢打或慢背这种对应性技巧。令人更难以相信的是，对自己的反应拔太过自信的小虎却在这场关键性的比赛中没有拔开一个6方向投！巨人投强大的威力令这场比赛以大和完胜而告终。这场出人意料的比赛一说明了比赛的不确定性，二也说明了小虎在比赛中过于紧张，有的不利时刻，也是需要闪避拔头或打击拔头这种下等对策的……人的反应，毕竟是有限的啊。相信小虎在今后面对不利对策时一定会更加老道。而大和没有思想包袱的强打强择令这名性格选手又向前走了一步。马肖(PEI) VS AKIRA2这场B组二回战是两个偏初心者的对决。特别是马肖作为西单时代广场电子娱乐中心的BOSS之一，勇于投身于VF电竞并很快成为PEI的熟练使用者，令笔者钦佩。这场对局马肖也充分发挥了PEI快速目押的先手优势，打破了AKIRA2善于使用的中段与下段搏杀战术，晋级下一轮。

C组是本次二回战的焦点，全部为上级选手的对抗也让比赛充满了观赏性。首先是小脑(JA) VS 暴走丧尸(SA)（本次录像收录）。小脑作为北京VF联盟中的新锐，基本功与理论知识非常扎实。无论是JA或是LAU都有着不俗的实力，而暴走的SA已经可以说是北京VF联盟中最强的SA，搏杀与牵制战都突出了暴走敢择敢打的喧哗作风。小脑在这场比赛中开局本是极为热血，迅速满血拿下首局，之后暴走也利用构中打击很快扳回一城。而小脑很快利用JA的固化连携打击准确把握有利不利迅速拿下了天王山局。当小脑在之后的第四局中利用一个6P有利的前提下33K黄光命中暴走时，包括笔者在内的观众都认为小脑必然胜券在握。但就在之后最关键的牵制点上，小脑居然出现了致命的操作失误，JA竟然出现了跳跃攻击！而暴走也利用这个难得的背投确认时机前方向主力投反击，并最终利用中段起身打逆转此局。决定性的决胜局中，小脑明显在心理上还停留在刚才意外失误的阴影中，在对局中虽然与暴走仍然各占据几次攻守回合，却在最关键的胜负点上贸然进行了小追加，被最速受身的暴走直接起身打击中，暴走丧尸又一次击败了比自己实力略强的对手，晋级8强。之后，便是大怪我自己(KA) VS 张蒙(LA)（本次录像收录）。我与张蒙选手的私人关系极好，也同为北京VF组织"梁山病院"中的一员。本次大赛中我二人万万没有想到二回战便要进行兄弟相残。而我与张蒙的水平又极为相近，谁胜谁负更是难以预测。在这场对局中，由于都为快速目押角色，比赛中攻防节奏都非常快，在有利不利把握中，双方都发挥了比较高的水平。最后大怪利用一次2K+G红光的机会逆转，并在最后的6P命中摇杆后进步择中段攻击一丝险胜，这局比赛的进程跌宕起伏，为本次大赛中最为精彩的对局之一。最后为D组的争夺，蚂蚁(KA) VS 十二点(SA)的对局中虽然蚂蚁为北京TK5与GGXXSLASH的知名人气选手，但毕竟VF4FT为刚接触，纵然进步神速，但仍然难敌北京VF联盟老牌玩家十二点SA的老道，最终十二点晋级8强。另一个对局则为水平相近的两人生死斗EKEN(VA) VS 空调(AK)，两人都为老对手，打法都比较大开大合，最终EKEN在几乎要获胜的瞬间被空调选手的后撤马步击中，空调逆转晋级8强。自此，8强分组已经产生，分别是火刘(WO) VS Oni晶(AK)，大和(WO) VS 马肖(PA)，暴走丧尸(SA) VS 大怪(KA)，十二点(SA) VS 空调(AK)。而8强战中，首先是火刘与ONI的对决最为跌宕起伏（本次录像收录），ONIAKIRA绝对是北京顶尖的VF玩家，本次大赛却遇到了最为顽强的抵抗。ONI很快的利用准确的确认与强硬的压制夺下两局，特别在第一局中面对自己不利果断选择崩击回点完全体现了他喧哗进手的风格。但随后，火刘稳住阵脚很快利用WOLF的强大两择威力夺回两局胜利。并在决胜局中首先点背巨人投得手，貌似已经获得了绝对的优势！但这时ONI仍然在起身后勇敢选择进步普通背投，就在火刘起身的瞬间，ONI惊人的手法出现，他竟然最速选择了进步心意把！！！！火刘在毫无精神准备的前提下惜败，全场为两位选手的精彩发挥报以热烈的掌声！！大和(WO) VS 马肖(PA)这场对局中，由于大和选手的实力大大超过马肖，所以很快便获得了胜利，而马肖能够走到这一步也已经说明了自己最强新人BOSS的身份（呵呵）。暴走丧尸(SA) VS 大怪(KA)（本次录象收录），在这场对局中，大怪利用比较好的立回争取到了主动，虽然在第一局中被暴走强打夺走一盘，但之后还是稳定住了局势，发挥出了KAGE段择的优势，最终大怪晋级半决赛。十二点对空调的对决本应是实力绝对接近的精彩对决（本次录像收录），但在三局中十二点却痛失了几次最关键的进手，很出乎意料的0：3完败。比赛也终于进展到了尾声，半决赛中，大怪与ONI面对空调与大和的挑战都以极为强气的姿态完胜对手晋级决赛（半决赛录像全部收录）。在决赛之前（决赛录像收录），大怪与ONI这两个梁山病院的好兄弟都表明了尽力比赛，胜负都为我梁山所有的豪言壮语。客观的说，双方的水平只在毫厘之间，ONIAKIRA近似乎完美的手势与强人间与大怪非常优秀的立回与有利不利把握都发挥的比较完美。最终大怪利用几次关键点上的择断以微小优势获得了最终的胜利，更让人感动的是，比赛后大怪与ONI都为最终奉献出了精彩的对局而感到高兴。我想，比赛当为如此，胜负之差与过程相比则太过微不足道了。而当VF5到来的时候，大怪与VF联盟会再次与玩家们在这里相会，重温人间与技巧的巅峰对抗！！



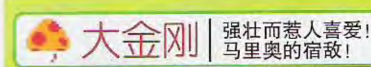
↑比赛之后几位老玩家的纳凉照……。



↑张蒙选手比赛时神情极为专注。

□文/大怪

经典角色



美丽的画面配合优秀的系统、富有魅力的角色演绎耐人寻味的剧情，这应该是一款游戏称为杰作的条件。从开始到结束，角色的成长、各种经历，无一不牵动着玩家的心，各种生动的角色往往会给玩家留下难以忘怀的印象。从本期起，本刊将推出这个新栏目，和读者一起分享从FC时代开始的各种经典角色。

大金刚 强壮而惹人喜爱！马里奥的宿敌！

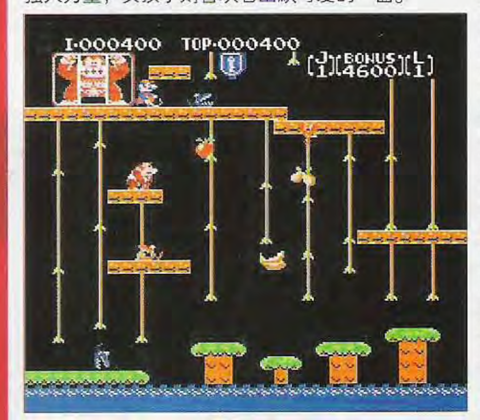
Profile Data 原名：コング



大金刚与电影中的经典角色"金刚"一样，是一只绑架美女，爬上高楼的大猩猩。战斗中使用木桶、火球来阻止马里奥的前进。后来作为马里奥的宿敌而成为电玩界的名角。

如果没有历史名作《大金刚》，恐怕就没有现在玩家们耳熟能详的《马里奥对大金刚》中的著名决斗。《大金刚》这部作品，其实是使用了当时面向欧美市场的街机游戏的原程序，而制作出来的。原本的计划是将美国著名动漫题材《大力水手》搬上游戏的。但是由于版权上的问题，无法使用《大力水手》中的波佩、布鲁特、奥莉薇等人物。于是马里奥和大金刚这两个原创人物，就此诞生。然后把原来的"波佩营救奥莉薇"的游戏企划，重新加工，就变成了初代的《大金刚》。具体地说，游戏中大金刚扮演《大力水手》中布鲁特的角色。即便如此，大金刚也看不出是一个残忍的邪恶角色，相反却是一个幽默搞笑的可爱角色。

任天堂当时打算在大金刚这个角色上投入资本，使其有朝一日成为任天堂的招牌。以至于在《大金刚Jr.》中，任天堂不惜牺牲马里奥来扮演绑架大金刚的坏人。游戏内容是大金刚的儿子大金刚Jr.营救被绑架老爸，与马里奥宣战的故事。之后，大金刚离开了马里奥宿敌这个位置，又领衔主演了《超级大金刚》和《大金刚手鼓》等游戏，而逐渐成为任天堂可爱的招牌角色之一。由于其强壮、可爱兼备的特点，大金刚甚至成了世界范围的超级明星。男孩子憧憬大金刚的强大力量，女孩子则喜欢它幽默可爱的一面。



代表游戏■《大金刚》（1983年/FC）、《超级大金刚》（1994年/SFC）、《大金刚手鼓》（2003年/GC）、《马里奥对大金刚》（2004年/GBA）等。

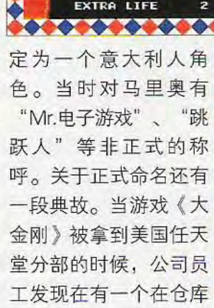
马里奥 站在游戏界顶峰的超人气多面角色！

Profile Data 原名：マリオ



马里奥是靠吃蘑菇成长，闻名世界的超级巨星。特征是大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服、还留着胡子。与他的同胞兄弟路易一起，长年担任任天堂的超牌角色。

马里奥——靠着超群的运动神经与勇气，向强大的敌人发起攻击，是玩家们心中的英雄。尤其是在日本，就算是不知道首相名字的人，恐怕也会知道马里奥。超高的知名度使得马里奥成为日本的国民游戏角色。虽然看起来是一脸沧桑的大叔形象，但是在《任天堂全明星大乱斗》中的档案珍藏中判明，其实不过26岁左右。也许读者们会非常惊讶于这个事实，但想想游戏中马里奥灵活矫健的身姿，相信就会理解吧。



马里奥的出道可以追溯到1981年的街机游戏《大金刚》，那时还没有马里奥这个名字，只是单纯地将他设定为一个意大利人角色。当时对马里奥有"Mr.电子游戏"、"跳跃人"等非正式的称呼。关于正式命名还有一段典故。当游戏《大金刚》被拿到美国任天堂分部的时候，公司员工发现在有一个在仓库中工作的工人马里奥，相貌和动作酷似游戏中的"跳跃人"，于是"马里奥"也就成了这个明星角色的正式名字。1953年有一部法国电影《恐怖的报酬》，主人公名叫马里奥，搭档名叫路易。不知道这是不是游戏中同胞兄弟路易诞生的原因呢？关于马里奥的全名，至今一直没有正式公布。但是根据马里奥和路易并称为马里奥兄弟这一事实，可以推断马里奥的全名应该是马里奥·马里奥。其实在马里奥题材改编的真人电影中，兄弟俩的全名清楚地写着"马里奥·马里奥"和"路易·马里奥"。

帽子加背带工作服、大鼻子和胡子等特征，离英雄的形象相差甚远。再加上少许肥胖的身材，稍不留神可能就会把我们的英雄马里奥当成在便利店打工的中年大叔。但是形象上所带来的个性和亲切感，却在玩家的心中根深蒂固。马里奥的诞生之父宫本茂的设计理念就是"像记号一般让人一目了然的外貌，容易表现动作的配色"。当时限于硬件的机能，无法表现精密的画面。为了清楚表现人物的动作，就把马里奥的服装设计成了背带工作服，这样可以很好地表现出手臂的动作。关于脸部的设计，当时的考虑是，就算设计得很仔细，在电视上也无法表现出来。有特点、容易辨认，才是设计的重点。所以就有了大鼻子、留胡子、戴帽子的设计。说到服装颜色的组合，也不只局限于一种。在《马里奥兄弟》中是蓝色工作服加红色衬衫。而在《大金刚》中却是红色工作服加蓝色衬衫的相反组合。

初次登场开始两年后，还默默无闻的马里奥又出现在《大金刚Jr.》中。游戏中马里奥反串了绑架大金刚的绑匪，是一个使用鞭子操纵着怪物的角色。之后在《网球》和《PUNCH OUT》游戏中还客串过裁判。马里奥的名字第一次出现在游戏标题中是《马里奥兄弟》这款游戏，而且他的弟弟路易也初次登场。渐渐地，马里奥的个性也开始显现出来。而且也是在这个时候，他开始作为游戏的主人公，并开始独当一面了。到了1985年，把马里奥捧成明星的决定之作《超级马里奥兄弟》登场。保留了用头顶、用脚踩等基本动作系统的同时，更是加入了身体变大、发射火炮等多彩的系统。因此，马里奥也就成了真正的动作英雄。特别是吃到蘑菇后，身体变大的系统，给人强烈的震撼。一时间本作成为广大玩家的宠儿，马里奥也终于坐上了明星的宝座。从此马里奥的动作英雄传说，便一发而不可收拾。续篇2代、3代，也是一经推出，便马上热销。之后，更是进入了马里奥的巅峰时代。不只是动作游戏，作为医生的《马里奥医生》和高尔夫球手《马里奥高尔夫》，已经完全确立了马里奥在当时整个日本游戏界的地位。随着《超级马里奥USA》等国际版本的推出，马里奥的人气在全世界开始爆发。1990年在美国进行的调查显示，美国人对马里奥的认知度甚至超过了美国本土的明星米老鼠。一个游戏角色能达到如此出名的地步，就连宫本茂也没有想到。



到了最近几年，很多第三方的软件公司也开始制作关于马里奥的游戏。如NAMCO的棒球游戏《超级马里奥体育馆》、KONAMI的音乐游戏《D.D.R.with马里奥》等。马里奥在这些本不属于自己风格的游戏中，也表现得非常成功。也许是大明星才能具备这样的才能吧。马里奥的活跃并不只局限在游戏界，他的影响已经渗透到了电影界。1986年日本制作的卡通电影《超级马里奥·碧奇公主救出大作战》，在日本也取得了不错的票房。1993年好莱坞制作了真人版的电影《超级马里奥·魔界帝国的女神》，并大规模在各地上映。作为目前唯一一部马里奥题材的写实电影，对马里奥的FANS来说，的确具有收藏的价值。

任天堂一旦推出新主机，势必会首先推出标题中带有"马里奥"字眼的游戏，这种倾向至今仍在继续。从诞生到现在，马里奥虽然已走过了很长的历史，但从外形来看几乎没有任何变化。即使变成了3D，无论穿上什么样的服装，外貌始终是传统的马里奥。从某种意义上说，这种"长寿"的表现，也是对FANS的一种忠诚。从街机版《大金刚》中初露头角，到现在虽然已经走过了25个年头，马里奥仍然可以说是游戏角色之王。除非有一天任天堂离开游戏界，否则马里奥的这种地位可能将永远继续下去。



代表游戏■《大金刚》（1983年/FC）、《马里奥兄弟》（1983年/FC）、《超级马里奥兄弟》（1985年/FC）、《拆屋工》（1985年/FC）等。

□文/龙马

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

本多忠胜，战国中后期名将，世称“战国第一猛将”、“鬼之平八”，与酒井忠次、井伊直政、神原康政并称德川四天王。一生参加合战57次，从未负伤，所以也被人称为“无伤大将”。战国无双、信长野望等游戏中更是表现活跃，在战国BASARA中更被恶搞成了“人间兵器”，因此在我国玩家中也拥有很高的知名度。 □文/雪飞

Vol.11



本多忠胜的盔甲，鹿角头盔更是这位猛将的“招牌”，战场上令敌人闻风丧胆。

半生操劳最终安享晚年的德川天王！

名枪蜻蛉切、武勇传天下

一岁时父亲本多忠高战死，从懂事开始学习兵法、武术和枪法。1555年八岁的本多忠胜在妙源寺跟随庆泉和尚学习孙子兵法，被庆泉赞为当世奇才，随后开始在各地流浪。1557年秋被刚刚元服的松平元康（德川家康）召为近侍，而此时的忠胜刚刚十岁。1559年十二岁的本多忠胜元服，第二年在今川义元上洛，松平元康带领本多忠胜押运粮草到达大高城，准备进攻尾张。在此处忠胜奋勇作战，击败了骚扰而来的织田军，完成了自己的初阵，更得到了老臣们的赞扬。

1560年今川义元在桶狭间被杀后，德川家康独立加入反今川的行列。1561年家康派兵攻打三河长泽城，忠胜随叔父本多忠真一起出战。战斗中本多忠胜表现出众，到处攻击敌兵。叔父忠真为了避免意外，将敌将的首级交给忠胜，并说：“战斗只要得到敌人将领的首级就成了！”结果忠胜大怒，愤然说道：“将别人让出的首级作为自己的功劳，这算是什么！”随后单枪匹马地冲入敌阵，将敌人将领杀死，返回后拿着刚斩获的敌将首级对叔父说：“武士的功劳要靠自己来取得，不能接受他人的馈赠！”得知此事的德川家康大喜，对本多忠胜大为赞赏。

1562年信长与家康结成同盟。家康刚到达清洲城时，信长的家臣和兵士对家康的态度极不尊敬，看到眼里的本多忠胜立刻上前大喝：“三河的家康大人来这里是与尾张的织田大人结盟，更是为朋友之义。你们不以礼待之反而言行无礼，这难道是对待友盟之道吗？”结果在场的家臣和士兵们立刻鸦雀无声，家康也为之大悦。

清洲会议后，家康致力于统一三河并为此进行一系列的改革，但因为推行过急导致三河的一向一揆发生暴乱。家康立刻命令本多忠胜和神原康政出兵讨伐，本多忠胜头戴鹿角盔手中紧握家康新赐的名枪“蜻蛉切”（蜻蛉切全长大约六米，在枪柄处镶嵌防滑的褶皱，由于极其锋利，蜻蛉落在上面就会被切成两半，因此得名，更是本多忠胜的招牌武器。）出现在战场上时，一揆众立刻大喊：“此乃蜻蛉切之平八郎！”并立刻溃散。随后忠胜一举攻克了一揆众的根据地彻底平息了这次暴乱，家康在妙源寺论功行赏时，忠胜得到了功勋第一感状，从此被公认为是德川家第一猛将。此后本多忠胜一直活跃在统一三河的战场上，年仅19岁便获得了三万六千石的领地，成为德川家骑兵队队长。

1570年，在浅井长政背叛信长后，率部担任殿后任务协助友军撤退。在姊川合战中，单枪匹马冲入万名士兵的朝仓军内，并与敌方猛将真柄直隆单挑取胜。战后得到信长的奖励，并被信长喻为“日本的张飞”。

1572年，三方原之战时，家康从居城滨松城出发，先锋部队渡过天龙川。得知此消息的武田军立刻出动，从侧翼包抄企图切断家康的归路，为了能使家康顺利返回滨松城，本多忠胜担任殿军任务。此时的忠胜刚刚二十五岁，率领部队七、八次冲入敌阵与敌人殊死搏斗，直到家康平安撤退后，才率部返回。战后，连武田军也对忠胜的勇武大为赞赏：“德川家康有两样自己配不上的东西，一是他的唐之头兜，二就是本多忠胜。”之后在与武田军的战斗中表现出众，据说在长筱合战中亲手杀死了武田四名臣之一的内藤昌丰。1582年家康一行人上洛时，信长再次要求会见本多忠胜，并称赞忠胜为“花实兼并之勇将”。

本能寺之变，神君过伊贺

1582年，织田信长因明智光秀谋反在本能寺自杀，正在界游玩的家康收到消息后大为震惊，决定立刻上洛讨伐光秀，如果不能胜利的话立刻切腹自尽。忠胜则劝说家康：“如果想为信长报仇的话，首先要尽快返回三河起兵！”在返回三河的路上，本多忠胜站在队伍的最前列，恫吓当地的小土豪和野武士，有时还使用金钱收买敌人。托忠胜沉着冷静行动的福，家康终于平安地返回到三河。

小牧·长久手合战时，森长可和池田恒兴向秀吉建议突袭家康在三河的本城，但被石川数正、酒井忠次和本多忠胜发觉，在小牧留下了守备队，并最终使森长可和池田恒兴战死。此后本多忠胜率领大约五百名士兵，用火枪阻挡住秀吉三万八千大军的前进，远处看到忠胜勇猛作战和冷静指挥的秀吉也对他赞赏有加。第二年五月，因长久手合战之功，忠胜加封一万石。



小田原合战后，秀吉将源义经部下忠臣佐藤忠信的头盔赏赐给本多忠胜，感叹当代的武士西有立花宗茂，东有本多忠胜，并劝诱忠胜成为自己的家臣。忠胜却说：“我们本多家祖祖辈辈都侍奉着德川家，不肖的平八郎即使是身首异处也要作为德川家的武士，这也是遵守孝道，请您谅解。”

在家康转封时，忠胜得到上总国大多席十万石的封地，关原合战后移封桑名，同时新封次子忠朝大多喜五万石。但家康在骏河隐退后，忠胜可以说是晚年不遇，本多正信、正纯父子等官僚派掌权，使忠胜远离幕府的中枢，最后1609年忠胜隐居，忠政继承家督之位。第二年忠胜在桑名病逝，享年六十三岁。

驰骋疆场的“无伤大将”

本多忠胜

1548年—1610年。幼名锅之助、通称平八郎。从五位下中务大辅。德川四天王之一。武勇名扬天下，连敌人武田军也称赞他的武勇。本能寺之变后拼死保护家康脱离险境。度过太平的晚年安静地与世长辞。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

本多忠高：1528年—1549年。忠胜之父，松平家附属今川家时，率部进攻织田家，中箭而亡。临终前大呼：“锅之助！一定要成为出色的武士！”

本多忠政：1575年—？？？？年。忠胜长子，1609年继承家督之位。

神原康政：1548年—1606年。德川四天王之一。最初是酒井家小姓。1556年镇压三河一向一揆时表现出众，第二年攻克今川家防御重镇吉田城。此后立下无数功勋，更在关原合战后冒死劝谏家康原谅没能及时赶到战场的德川秀忠。感恩图报的秀忠发誓只要有德川家就有神原家。

井伊直政：1561年—1602年。并非德川家世代谱臣，而是在15岁时被家康破格提拔。武田家灭亡后按武田家骑兵建立骑兵队，号称“井伊赤备”。

酒井忠次：1527年—1596年。从松平广忠时代开始侍奉德川家，为德川家奉献了自己的一生。晚年隐居，老死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

本多忠胜的勇武过人，而且很有智谋，应该算得上是智勇双全之将才，信长将他比做张飞不太合适，个人认为比做赵云也许更为贴切。面对秀吉的邀请毫不动心，更让我钦佩他的忠诚。不过他也有些自私之处，他的女儿嫁给了真田信幸，为了自己的亲家在关原合战后为真田家拼命奔走，最后家康并没有灭亡真田家。而在大阪之战时，真田幸村让德川家吃尽了苦头，本多忠胜应该承担一定的责任。不过在冷酷残忍的战国时代，能够为亲家拼命奔波甚至放弃自己的前途，也正体现出了他的重情重义的高尚品德。本能寺之变后的“家康自尽”恐怕是后人的赞美之说，就算本多忠胜不劝戒家康，我想家康也不会真的傻得立刻上洛以卵击石去找明智光秀复仇，总觉得信长之死真正高兴的应该是家康，也许家康只是做足了表面工夫吧！

第十回 年青人构筑的产业

电玩产业论

作为命运共同体的玩具产业

有很多人认为，与周围产业联系紧密是玩具流通商的特征之一。话题回到游戏产业，说到当时在业界比较著名的所谓亲善团体，是与任天堂有直接生意来往的经销商组成的“初心会”。还有一个就是在游戏主机SEGA土星推出之前，SEGA和十间玩具流通公司共同出资设立的“SEGA UNITED”。如此这般的游戏流通领域，使得具有连带意识的企业越来越多，而且出现了繁盛的倾向。独立自主的经营逐渐演变成把“命运共同体”般的经营方式作为目标。这种形式也是游戏产业界所独有的特征之一。

基于这种特征，在此准备向读者介绍一些日本方面的相关历史。这些历史和“初心会”、“SEGA UNITED”几乎毫无关系，而是玩具流通业作为连带产业中的一些特殊事件。

弹压和连带的历史

日本的玩具产业真正开始出现，是在很久以前的江户时代，具体的年号应该是文化・文政时代。当时人们在一些传统节日里购买“人形”（日本传统人偶玩具），使得“人形”渐渐在普通老百姓中间得到了普及。还有在参拜寺庙的时候，人们有了购买祝贺玩具的习惯。所以，是江户町人文化的繁荣奠定了玩具产业诞生的基础。

但是就在玩具产业诞生的同时，却也险些迎来灭亡的危机。1841年，当时正值天保改革的日本，颁布了“质素俭约令”。法令的内容对普通人民的日常生活进行了约束。结发、质屋、祭礼、奢华的服装、食物、建筑等都因为法令而加以了制约。由于对人们风俗和生活文化的统治，使艺术和娱乐出版受到了很大的冲击。

因为这种政策上的弹压，也波及到了反映流行文化的玩具产业。当时的玩具业者受到了“江户町奉行所”（当时的司法机关）的处罚。整个玩具产业因此遭受了很大的打击。

↑任天堂推出的“GAME&WATCH”可以说是日本最早的掌机，更是如今大受欢迎的NDS的雏形。但是购买一台“GAME&WATCH”只能玩一款游戏，使得这台游戏机曾经有很不错的销量。

玩具产业和国家权力间的战争，从幕末时代到明治时代一直没有结束。转眼到了“明治维新”，这是一个文明开化、旧历一新的时代。但这种时代的来临给日本的玩具产业造成了一定的打击。1873年（明治6年），日本实行了使用“太阳历”的历法改革。同年1月，新政府的太政官颁布了废止传统节日的改革法令。结果却造成了刚刚诞生不久的日本玩具产业面临生死存亡的问题。当时的业界中，除了羽子板、木偶、风车外，还有一些精巧的西洋玩具，可以说是玩具业界的繁荣期。但是支撑业者生活的却是唯一的高额玩具商品——“人形”。这种节日中贩卖的玩具将随着节日废止的法令而可能会面临停产的命运。

因为有了天保改革的教训，玩具业界团结起来向政府发起了请愿运动。希望政府在废除传统节日的同时，保留人们把“人形”作为装饰品的习惯。这场运动是由当时很有实力的玩具流通商之一，“吉德”的创业者吉野屋德兵卫率先发起的。同年4月，东京日本桥本石町的十几家店铺被允许出售“人形”，标志着请愿运动的成功。结果日本的玩具产业通过天保改革和明治维新，使整个业界得到了空前的团结。

因为这种影响，东京的“人形”流通组合在明治时代出现了。日本最古老的杂志《明六杂志》早在1873年创刊，到了30年后的1903年（明治36年），《东京玩具商报》创刊。

玩具流通的功与过
FAMILY COMPUTER登场

前面向读者讲述了玩具产业和游戏产业之间的关系，以及玩具产业诞生发展的历史。使读者对带有很强的同业者意识的玩具产业有了一定的了解。那么电子游戏出现在玩具产业中，应该是近几十年的事情。

上世纪70年代，玩具中开始加入一定的科技含量。当时的业界开始向“Electronic Toy”领域注入资源，最终也推出了一些很有人气的玩具商品。如应用测慌器的原理开发的性格测试玩具“LOVE TESTER”和“光线枪SP”是70年代前半的来自任天堂的产品。到了70年代后半，大洋彼岸的电子游戏机ATARI-VCS来到了日本。《宇宙侵略者》游戏在日本大受欢迎，电子游戏在玩具市场争得了不可忽视的一席之地。

当时的游戏机都是软件内藏型，虽然从游戏寿命上来讲，可能比较短暂。但玩具业界感到了电子游戏在市场中的巨大潜力。1980年，看准机会的任天堂开发了一款很有意思的商品。这就是液晶画面的便携式游戏机“GAME&WATCH”，由于价钱便宜，结果销量达到1000万以上。这也再次证明了电子游戏拥有巨大的市场。1981年，在日本的游戏市场上出现了第一台可以交换游戏卡带的主机“CassetteVision”，然后BANDAI和TOMY工业等玩具厂商也加入到电子游戏市场。到了1983年，任天堂的超级游戏机“FAMILY COMPUTER”登场。

具有悠久历史和传统的日本玩具产业，在80年代前期碰到了诞生在美国的电子游戏。这与传统意义上的玩具在商品特性上截然不同。但是电子游戏作为新兴的“Electronic Toy”，在当时的玩具业界非常畅销。

FC带给玩具业界的影响

1983年7月，任天堂推出了游戏主机FC。这震动了整个玩具业界，并很快形成了FC现象。这台畅销的主机在登场两年半后，就已经达到了600万台的销量。但是玩具流通商们在考虑什么呢？是怎样支配赚来的大量金钱吗？当然不是，他们担心的是如何巩固经营、如果FC不受欢迎了该如何是好。因为玩具是一种“沉浮激烈”的商品，如果玩家们厌恶了这种娱乐方式，那该怎么办？他们最担心的还是什么时候迎来FC走到尽头的一天。

前面讲过，FC是通过任天堂直属的“初心会”组织，进行贩卖的。该组织虽然具有强大的流通力量，但是也不过就是和任天堂进行交易的玩具流通商，而且很多并不是以玩具作为主业。从83年到85年，FC迎来了鼎盛时期。只要店铺门口贴着“FC到货”的广告，消费者就有可能在这家店铺门口排起长队。可以说玩具产业进入了空前而绝后的繁荣期。但是报纸上却经常能看到“FC现象会持续到什么时候？”等标题的报道。当时的电子游戏没有摆脱整个玩具业界对它的怀疑，大家一开始也许就认为这是一种终究会刮过的旋风。

解读FC现象

玩具流通商对FC的现象，只能说猜对了其中的一部分。首先猜错的部分是，FC现象并没有很快结束。这台红白相间的主机销量持续看好，到了1986年，FC这一年达到了383万台的年间历史最高销量。但同时问题也随之而来。从1985年年末开始，软件的销量开始下滑，滞销软件成了流通商之间谈论最多的话题。也是从这个时候开始，FC开始走向终焉。

FC初期的主机/软件/开发商的动向			
年 份	主机销量(年间)	推出软件数(年间)	软件公司的加入(累计)
1983年	45万台	10款	1家
1984年	165万台	19款	3家
1985年	374万台	66款	19家
1986年	383万台	115款	37家
1987年	168万台	189款	52家

滞销软件的出现主要因为大量软件的出现，以及实力较弱的软件开发商的大量加入。FC强劲势头的衰退成了业界最大的危机。衰退并不是一夜之间，而是一点一点暴露出来。玩家对软件的选择日趋严格，使得非制作精良的游戏几乎没有销量。

这在玩具业界是比较罕见的现象。这个业界的流通者们似乎已经习惯了推出商品，使商品形成一定的标准，然后批量生产，坐收其成。但是电子游戏既不会急速枯萎，也不会永久安定。所以当时FC的出现对玩具业界是一种促进，也同时是一种令人担心的商品。电子游戏作为商品，包括主机和软件两部分。即使主机有了很好的销量，软件之间销量也存在很大的差异。可以说，FC的出现给历史悠久的日本玩具产业上了深刻的一课。

（文/龙马）





技天地

北京的“沙尘暴”终于结束，估计今年内应该是不会再来了（汗）。笔者做这篇“秘技天地”的时候，编辑部里正在为美国E3展的新闻忙得不亦乐乎。因为这次关系到注目的新主机情报，所以编辑们都显得格外兴奋。 □责/龙马

PS2 大神

日版 秘技实用度：★★★

本作是近几年来不可多得的一款创意之作，部门里的每个编辑都对它赞不绝口。编辑猴子连续两期进行攻略，并把一些隐藏要素放入“秘技天地”，希望对读者有所帮助。在此也感谢编辑猴子对本栏目的支持。

●隐藏招式取得的条件

◆一闪·二：在两岛原北，海中7个小岛中间的那个上用一闪劈开岩石后出现洞口，下去之后，在金布泉捐60000两即可取得。取得之后可以劈开以前不能劈开的石头。

◆雾隐·二：用80个妖怪牙和宝帝交换那个葫芦之后取得。取得后可在物实の大镜（有×标记的记录点）之间转移。

◆辉玉·二：在两岛原北，海中7个小岛左数第4个小岛用炸弹炸开洞口后，捐120000两就可以取得。取得后可以一次放2个炸弹。

◆红莲·二：在高宫平帮助在地图入口处，位于在地图上舌切婆婆屋子右边山地上，有一群土拨鼠（土龙愚连队）。和它们的首领决斗（其实就是打地鼠，撞蓝色的地鼠3次）战胜后得到一件道具，叼着它来到西安京庶民区的料理屋，找炎的料理人，还给他之后就可以得到。

PS2 忍道戒

日版 秘技实用度：★★★

●游戏全建筑开启方法

游戏初期会有敌人袭击飞鸟的住所。到后期的敌人更是会越来越强，下面为读者介绍一个简单而实用的方法。

修建后院。开始修建后，按START进入菜单画面，此时菜单画面会有5个选项。选择 “简易读取”。读取结束后，再开始 改建。此时会看到，原本要到后期出现的滚石、了望台、纪念碑，都可以直接建造了。随便建几个滚石机关就可以防住任何一种敌人的来袭，就连忍者也可以轻松搞定。

●1对1无限连击方法

在BOSS战或者和熊战斗时，会消耗大量的回复药。但是如果使用无限连击，游戏将会比较轻松。具体方法如下：R1+△，然后R1+□，当对手起身时再发动R1+×，然后再发动第一招R1+△。如果能够很好把握时机，就可以无限连击下去。

※注意：当R1+×失败时应立即离开，防止对手反击，然后伺机再发动连击。另外这招无法在群敌中使用。

NDS 超级马里奥64DS

日版 秘技实用度：★★★

●游戏中MINI游戏的出现条件

◆耀西的MINI游戏

使用耀西，在蘑菇城的以下地点捉住出现的“ミツプ”，就可以得到“触笔”MINI游戏。

MINI游戏名：テレサのくらやみスイッチ
地点：城外中央的桥附近

MINI游戏名：パズルパネル
地点：城外中央的桥附近向左边逃跑的ミツプ

MINI游戏名：ヨッシ−のおとあて
地点：城外中央的桥附近向右边逃跑的ミツプ

MINI游戏名：オニマスクンゲ−ム
地点：城外右上

MINI游戏名：ハナチヤンをさがせ
地点：城外左下

MINI游戏名：モンタ−ジユスロツト
地点：地下1层

MINI游戏名：げんかいパズル
地点：通过水后城外的护城河中

◆马里奥的MINI游戏

使用马里奥，在蘑菇城的以下地点捉住出现的“ミツプ”，就可以得到“触笔”MINI游戏。

MINI游戏名：ボムへいをわけろ
地点：城外左侧

MINI游戏名：トランポリンマリオ
地点：海盗的海湾入口处的房子

MINI游戏名：かめのこうらカ−リング
地点：2层镜子的房子

MINI游戏名：ス−パ−ジヤンピングマリオ
地点：地下1层

MINI游戏名：がつたいアミダス
地点：地下1层

MINI游戏名：れんぞくコウラあて
地点：通过水后城外的护城河中

MINI游戏名：ス−パ−トランポリンマリオ
地点：2层的中央大厅

◆路易的MINI游戏

使用路易，在蘑菇城的以下地点捉住出现的“ミツプ”，就可以得到“触笔”MINI游戏。

MINI游戏名：ルイジ−のえあわせポ−カ−
地点：里面院子的入口凹下去的地点

MINI游戏名：ルイジ−のル−レツト
地点：通过水后地下1层通往护城河的通路

MINI游戏名：ス−パ−マリオスロツト
地点：游戏室的深处马里奥的屋子

MINI游戏名：ルイジ−の大小カ−ド
地点：炸弹场入口处的屋子

MINI游戏名：どこまでもルイジ−カルロ
地点：城外左下

MINI游戏名：いつぱいしんけいすいじやく
地点：2层的中央大厅

MINI游戏名：ラツキ−スロツト
地点：蘑菇城的屋顶

◆瓦里奥的MINI游戏

使用瓦里奥，在蘑菇城的以下地点捉住出现的“ミツプ”，就可以得到“触笔”MINI游戏。

MINI游戏名：ビンゴボ−ル
地点：城外右上

MINI游戏名：ハテナカ−ド
地点：地下1层

MINI游戏名：たまいれパチンコ
地点：里面的院子

MINI游戏名：びんぼうガマグチクン
地点：3层的大厅

XBOX 极速象限

美版 秘技实用度：★★★★

●开启各种隐藏要素

在游戏中输入CHEAT作为角色名字，就会出现秘技窗口，然后输入以下密码，会有相应效果。

密 码	效 果
ThinkBat	无限防护罩
FishFace	无限涡轮引擎
RICEitup	飞艇升级
Nematode	隐藏人物
zoomZOOM	速度全开

PS2 创造球会2004

日版 秘技实用度：★★★

●BOM饮料登场

首先把爱媛县作为主场，开始游戏，游戏中会出现一个与队伍非常亲近的公司。这个公司会向队伍提供BOM饮料作为赞助。

●观赏秘书的COSPLAY

金钱达到一定数量后，到了秘书的生日那天，会来要礼物。赠送了礼物之后，如果很合心的话，秘书会换衣服。

PS2 极品飞车-最高通缉

美版 秘技实用度：★★★★

●开启各种隐藏要素的秘技

◆免费升级：在游戏中按Start，然后依次输入上、上、下、下、左、右、上、下，一个特殊marker在商店被解锁。

◆以下是Bouns car的秘技

◆Castrol Ford GT：在按Start的时候依次输入上、下、上、下、左、右、左、右。

◆Porsche Cayman：在按Start的时候依次输入L1、R1、R1、R1、右、左、右、下。

◆Burger King challenge：在按Start的时候依次输入上、下、上、下、左、右、左、右。

PSP 噗哟噗哟狂热

日版 秘技实用度：★★★

●隐藏要素和隐藏角色的开放条件

在“”中，移至“”选项，按住□，再依次按上、下、左、右，隐藏角色和隐藏鉴赏模式就会打开。

●可以自由在模式中选择角色

输入以下秘技，可以在以下模式中自由选择喜欢的角色。



上期跟大家讲了点日语中的“4字熟语”，还留了一道问题，不知道各位都得出了什么答案。OK，现在就来公布答案。日语中“月下冰人”一词，其实就是汉语中的“月下老人”之意。不知道玩家们是否猜对了呢？好了言归正传，最近CAPCOM的《大神》确实是一款难得的创意佳作。不论是从世界观、角色还是系统上来讲，都可以说充满了全新的IDEA。而且用3D卡通渲染方式表现出的大神世界着实能让笔者陶醉其中。听着游戏中美妙的日本传统风格音乐，控制一只传说中的白狼，用一只“笔”来操纵控制游戏，把这么多个性的IDEA放在一款游戏中，并不多见。用“心旷神怡”一词来形容游戏时的感觉，绝不为过。

◆とことんぷよぷよ模式：上、下、△、□

◆ひとりでぷよぷよ模式：下、上、□、△

XBOX 007 夜火

美版 秘技实用度：★★★★

●开启各种隐藏要素的秘技

在游戏中输入以下秘技，会有相应效果：

◆PASSPORT：关卡全开

◆SCOPE：打开狙击模式

◆GUARDIAN：打开保护模式

◆TEAMWORK：打开 Team King of the Hill 模式

◆TRANSMIT：打开 Uplink 模式

XBOX 少数派报告

美版 秘技实用度：★★★★

●开启各种隐藏要素的密码

在游戏中输入以下密码，会有相应效果。

密码	效果
LRGARMS	无敌
PASSKEY	选关
QUITER	跳关
NINJA	所有的组合技
STRAPPED	武器全满
MRJUAREZ	最大装填量
SPINACH	最大伤害
BUTTERUP	生命值最大
FPSSTYLE	不用瞄准
MAXIMUMHURT	超难的场地
SCARYCLOWN	用 Clown 游戏
JAILBREAK	用 Convict 游戏
GNRLINFANTRY	用 GI 游戏
HISSSS	用 Lizard 游戏
BIGLIPS	用 Moseley 游戏
WEIGHTGAIN	用 Nara 游戏
HAIRLOSS	用 Nikki 游戏
MRROBOTO	用 Robot 游戏
SUPERJOHN	用 Superhero 游戏
IAMSODEAD	用 Zombie 游戏
SLUGGER	棒球棍
SLIZOMIZO	慢动作按钮

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

邪藩乃戊云

《大神》已经发售很长一段时间了，本来这期日文地狱应该在上个月就登载的，但是因为有E3大展，所以许多栏目都被延后了。相信许多玩家看到这一期的时候，都已经打通这个游戏了吧。但是我们仍然希望大家能够通过这个栏目，对日本的文化和传说故事有更深入的了解。

日文：今度は、日本诞生の物语をトークします。
中文：这次讲日本的诞生。

猴子■这一期的标题好怪哦，什么意思？邪藩乃戊云？

三问■你按照日本汉字的读音把它们标一下就明白了：邪藩乃戊云=**ジャパンのボーン**=Japanのborn，日本的诞生嘛！

著子■我一直觉得最近你有演变成暴走族的倾向。前两天小沛给超G女生的MM回信，你偷偷写了一张“爱罗武勇（**あいらぶゆう**=I love you）”的字条夹在里面，只怕人家看了都不明白……

三问■好了，哪壶不开提哪壶，真是的……这几期讲了那么多语法知识，大家都该休息休息了。所以我们这回就换换环境，趁着《大神》发售不久，说一说日本的《山海经》吧！

猴子■你们说的……是不是《古事记》和《日本书记》这两本书啊？

著子■孺子可教也！这两本书是日本史上最早的记载神话的书。就和中国古代炎黄伏羲神农以及三皇五帝的故事一样，虽然没有直接的历史证据，但是确实和历史有很大的关联。

三问■说起日本的历史，其实并不算长。日本在正式成为统一国家之前，就已经接受过我国的两次册封。一次是东汉光武帝刘秀，将《汉委奴国王》金印赐给朝贡的倭人使者，另一次是曹魏文帝曹丕，召见了邪马台国女王卑弥呼的使者。

著子■在晋朝陈寿作的《三国志・魏志・倭人传》上，可见到关于魏文帝对倭国进行册封的记载。而当时的倭国，刚刚经过了一次内战，就是以出云的“於投马”与筑紫的“邪马台”两个国家为主的持续十数年的“倭国之乱”。在须佐之男（素盏鸣尊）死后，邪马台国收复失地，并成为了当时日本上最强大的部族，接受魏文帝册封。从此之后，日本开始发展成一个统一的岛国。

三问■但是，在此之前有关日本历史的记载却没有什么中文史料可查，目前可以作为参考的，是《古事记》与《日本书记》两本书。但是这两本书则充满了神话色彩，与《封神演义》、《荷马史诗》颇为相似。当今研究日本古代史的学者，也非常伤脑筋，因为这两本书都是以神话方式记述当时的事件，而且写得模糊不清，没头没尾。不过，这两本书里关于日本创世的记载却还是颇有趣的。

风林■说什么呢说什么呢？今天讲故事啊，好，我找个凳子来听。

三问■这不是讲故事，这是课外授业！我们今天说的是日本的神话和游戏的关系，最近新出的《大神》大家都玩了吗？

猴子■当然了！但是……我想问问，创造日本的神的原形就是条狗吗？

著子■当然不是了。日本是一个号称八百万神明的国家，而日本的“神道教”也是在日本土生的多神宗教。在日本历史上，被日本人认为真正先祖的神明，是“伊邪那歧”（**イザナギ**）与“伊邪那美”（**イザナミ**）。《大神》的序篇故事里，借用了他们两个的名字。

三问■他们两个是亲兄妹，但是他们降临人世的使命就是产神，也就是生育无数神明的任务。

猴子■哇：亲兄妹的禁断之恋，你好邪恶啊！

著子■怎么说呢，在许多神话故事里都有近亲结婚的传说，像希腊罗马也是如此。咱们只是就事论事而已，别那么较真就是了。此二人降世后，虽然是兄妹却背负产神的任务，相继产下了四国、淡路、筑紫岛、左渡等大大小小的岛屿。然后又开始了生育各种神明。后来伊邪那美在生火神的时候被烧伤，终于因为伤势太重而死了。伊邪那歧曾经到黄泉之国去找她，但是看到伊邪那美变成腐朽之身的样子后，吓得跑了回来。后来他为了洗掉阴间的晦气而在日向沐浴，在他洗澡的时候，海水从他身上流下，这时又产生了诸多神明，其中包括最重要的三位为天照大神、月读命与须佐之男。

三问■这三个人完全长大之后，伊邪那歧命令天照大神治理高天原、月读命治理夜晚的世界、须佐之男则去管理海界。从伊邪那歧对三人的任命来看，当时他在诸神中的地位已经相当高了。至少可以随意决定高天原的统治者。天照大神（**アマテラス**）就是《大神》里主角的原形。而须佐之男（**すざのお**）就是《大神》里的那位大剑士素盏鸣（**スザノオ**）的原形。此外，《战国无双》中真田幸村的武器“炎枪素盏鸣”的来历就是这个典故。后来伊邪那歧退出了神话的舞台，之后的日本则进入了带有浓厚半神话色彩的须佐之男的世界。

著子■伊邪那歧隐居后，须佐之男跑到了高天原，在那里无恶不作，四处捣乱。连他的姐姐天照大神也羞于见他，躲到了石洞里。之后须佐之男便被驱逐出了高天原。于是来到了出云，开始了他充满传奇色彩的一生。在他降临出云后，有一段关于他斩杀八歧大蛇的故事，这个故事在许多游戏里都有体现。故事说的是一座山上有一只八歧大蛇，话说此蛇占山为妖，命令山下的村庄每年奉献出一位漂亮的女童给它玩乐食用。那一年，村人准备把一位名叫栉名田姬（**クシナダ**姬）的美少女献给大蛇当点心，须佐之男看了之后立刻就见色起意，对村人说与其把这个少女拿去给大蛇吃掉还不如留给他做妻子，而他将承担消灭大蛇的任务。他让乡亲们准备了许多甜酒，在八歧大蛇喝醉了甜酒后斩杀了它。

风林■原来如此，怪不得游戏里让栉名田去做大蛇的牺牲品，原来是这样。

三问■我认为须佐之男斩杀八歧大蛇的故事和中国的故事很相似。与此相同的故事在我国晋代干宝所著的《搜神记》中有记载，讲的是春秋时期越国少女李寄斩杀祸乱的大蛇的故事，同样是大蛇，同样每年要吃一个女孩子，同样是趁大蛇吃饱喝足的时候把它杀掉，所有的内容过程都极为相似。所以有人说，这个传说是日本人仿照中国的传说写出来的。

著子■实际上，关于须佐之男斩杀八歧大蛇的故事，我认为这可能是在暗示须佐之男赶走了原本出云的统治者，然后便开始统领出云的事情。也许原先统治者的名字里含大蛇，或者他们是崇拜大蛇，以大蛇为图腾的部族。随后,须佐之男以出云为中心，东征西讨，建立了当时日本岛上数一数二的大国“於投马”。随后倭国之乱的时代就开始了。日本开始由一个遍布原始部落的海岛向一个整体国家转变。

三问■倭国之乱的主要内容是须佐之男的於投马对西方邪马台国的征伐。邪马台国所在的筑紫，也就是现今的北九州。这场战争自西元2世纪70年代年开始，持续了十几年。波及到的大大小小的部族也是数不胜数，虽然这是一场战乱，但是某方面来讲，加强了当时各部族的交流。为之后日本向岛国的转变打下了基础。倭国大乱的另外一个主角邪马台，就是曾经两次接受汉、魏两朝大皇帝册封的国家。当时也属此国与海外交流最为频繁。须佐之男认为差不多的时候，便发动了对邪马台的战争。一开始是於投马人所向披靡，沿途各小国望风归降。西边的大国邪马台的君主则表现的相当怯懦，被须佐之男从北九州赶到了南九州。

著子■后来，须佐之男死去，邪马台国在女王卑弥乎的带领下开始了对於投马的反击，并逐渐恢复失地。顺带一提，本来邪马台也是男子为王，但是男王由于在须佐之男的凌厉攻势前的懦弱表现，使得国内人大失所望。于是国内豪族便一致拥护作为王妃的女巫日灵女为王，称为卑弥乎。也就是后来接受大魏朝魏文皇帝册封的倭国女王。在邪马台结束战争之后，日本岛国的形态也已经基本确立了。倭国之乱结束，日本的历史由神话、半神话向现实转变，从此开始慢慢出现了名为日本的国家。而此时的大陆，正是东汉末年与三国时代天下大乱的时候，直到三国鼎立后，日本的形态也基本成型了。

三问■总的来说，日本的古代历史和神话的关系还是有很多联系的。这甚至影响到现在日本人的历史观。关于这个问题，我们以后再讨论。



↑天照讨伐大蛇的故事，实际是来源于《古事记》中须佐之男的传说。

日本的神怪传说与宗教

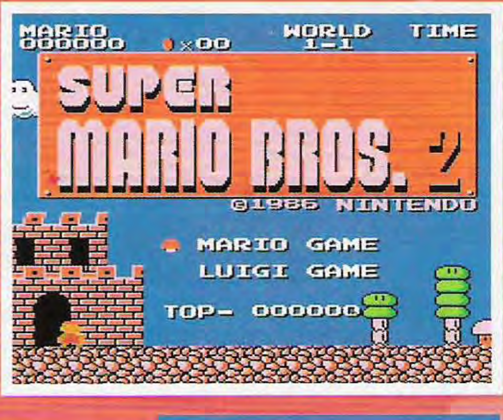
和其他民族的神话一样，日本神话一开始也讲述了许多神灵的形成。日本是文化是典型的多神教文化，所以日本后来接受佛教的过程很顺利，而强调唯一主神的基督教在日本的市场就很小了。



百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.12

FC进入成熟期销量一路攀升，优秀作品遍地开花，而且不再是任天堂一枝独秀，很多厂商就是在那时为现在奠定了基础，比如说NAMCO就是从那时开始得到玩家的认可和喜爱，成为游戏业界的中坚力量。这次为大家介绍的是1986年销量冠军和亚军，两部作品是高难度马里奥和特色棒球。



马里奥快步前进序篇再掀热浪！风靡日本马大叔人老心不老！

年度销售冠军风靡日本

马里奥第一部作品问世后，顿时风靡世界，各地的玩家都沉浸在马里奥的游戏中，这样的绝佳商机任天堂自然不能错过，因此不久就推出了本款游戏。不过本部作品的难度可实在不一般，让很多玩家几乎完全不能适应，因此本作并没有以卡带的形式发售，而是采用了相对廉价的FC磁碟系统（Famicom Disk System）。另外由于本作难度过高，所以当时没有推出美版，而是专门为欧美玩家制作了另外一个游戏（美版超级马里奥2，日版称作超级马里奥USA，就是后来被移植到GBA上的超级马里奥A1。）



↑水管中冒出的食人花张牙舞爪。



↑敌人数量大幅增加，绝对大意不得。

而真正的超级马里奥2在后来复刻到SFC的时候才出了美版。不过对于那些深爱一代的玩家来说，却是一个锻炼的机会，更是一个提高的机会，所以本部难度高到爆的游戏一样销量高达265万。虽然本作的名气在我国远不如一代，但是本作却对马里奥的日后成功举足轻重，也是劳苦功高……

游戏画面惹人迷



本作是沿用1代的引擎开发的。从游戏画面来看，除了地面的画面，其他都与前作相比并没什么变化，游戏画面依然朴素自然清新靓丽，游戏中出现的敌人也是大家熟悉的角色，但数量比一代有所增加。对抗这些敌人的方法与一代完全相同，所以那些熟悉一代的玩家初一上手会觉得没有什么难度，但是玩上一小会儿后便会对本作的难度发出由衷地赞叹。

超难关卡高手向

本作难度超高，相信很多老玩家都深有体会。在游戏中经常一不小心就会铸成大错，所以玩家时刻都要全神贯注地进行游戏。所以本款作品一度成为闯关高手的象征，到现在还有些老玩家会使用模拟器来挑战一下本作。如果读者们能找到这款游戏的ROM，对自己的身手很有信心的话，一定要尝试一下本作。

路易特色初体现

马大叔的弟弟在前部作品中虽然可以使用，但是并没有自己的性格特征，仅仅是服装上略有不同而已。但是在本作中，路易则充分体现出了自己的特点，能力与马里奥完全不同。比如说跳跃，路易的跳跃能力在本作中格外出众，无论是跳跃距离还是跳跃高度都要超过他的哥哥（也许是因为他比较年轻吧），同时他的跑动惯性也与马里奥完全不同，一旦快速前进很难迅速停止，因此在进行游戏时，玩家可以明显感觉出路易跳跃的“飘”和奔跑的“冲”。日后路易虽然大放异彩，但正是本部作品奠定了他成名的基础，所以在以后的游戏中，对路易也有很多类似的设定。



乱吃蘑菇要倒霉

本作的另一大特色就是蘑菇不再是单一效果，出现了负面影响的蘑菇，外表上仅仅是颜色与普通蘑菇不同。所以玩家在游戏时一定要观察仔细，否则不慎服用到毒蘑菇则只能痛哭落泪。



→这款游戏就是马大叔的新舞台，绝对值得挑战！

NAMCO勇夺1986年销量第二名 国民运动游戏销量205万！



棒球是日本的国民运动，几乎所有的学校都有自己的棒球队，这些棒球明星们更是国民偶像。因此游戏厂商们也不会错过这个商机，各个厂商分别推出了自己的作品。

以前的作品中已经发售过《足球》、《高尔夫》、《网球》、《职业摔跤》等体育竞技类型游戏，任天堂自己也曾经制作过棒球游戏，那款作品更是销量235万的“奇迹”作品。而NAMCO的本款作品则继续将棒球发扬光大，一路畅通继续创造了205万的销量。本款游戏保持前辈的优良传统，游戏规则与现实生活中的比赛规则完全相同。玩家要在把握住比赛的节奏，在激烈的竞技中取得胜利。

由于任天堂的前部棒球作品已经为游戏业界开辟了先河，因此本作必须更认真的制作才能得到玩家的好评，甚至可以说是关系到厂商能否生存下去的关键作品。

所以本作对以前作品做出了大量的改进和提高，也最终得到玩家的认可。为了有自己的特色，玩家在本作中不再是仅仅控制一名队员，将防守的重任交给电脑，而是要自行手动控制。在游戏中时机、速度、力量、精准缺一不可，对玩家的反应要求严格，玩家必须随时注意自己队员的站位，判断场上形势。游戏的画面自然不能与现在的主机相比，但是游戏性却不输于现在的大作名作。

此时的FC登场已经有几个年头，并且出现了大量优秀作品，有了自己的固定消费群。FC和任天堂已经给了玩家信任感，此时很多本持观望态度的玩家已经成为彻底的FCFANS，再加上本款游戏表现的是日本国民运动，在厂商的用心制作下本作终于夺得1986年销量第二名，更重要的是让玩家记住了一个厂商的名字—NAMCO。这款游戏的成功甚至可以说是厂商的一个挑战，是厂商超越“神作”展示自己实力的挑战。尽管任天堂的前作已经非常优秀，但本作不但没有“炒冷饭”，而且与前作有明显差别，让玩家一接触就能感受到是完全不同的两个游戏。所以这部游戏也可以说是为日后厂商的发展奠定基础的作品。如果当年没有本部作品，那么就没有现在的NAMCO。不过由于我国玩家基本上对棒球都没有兴趣，所以知道本作的玩家少之又少，真玩过这款游戏的玩家则更是少到极点……

□文/雪飞

科普园地

PSP各版本功能完全解析



当年PSP刚发布时，SONY对它的定义就是："做21世纪的WALK MAN！"其屏幕大小达到480*272像素，而且色彩鲜艳亮丽，显示效果一流；拥有介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力，对应的曲面NURBS建模功能，可播放MPEG4视频文件ATRAC格式与MP3格式等音乐文件；使用PCM音源，对应3D环绕立体声，使用新研发的6厘米直径大小的"UMD"光盘作为游戏以及音像媒介，搭载USB接口与Memory Stick DUO记忆棒插槽，支持无线联机功能和热点连接互联网，硬件性能方面确实相当强大。

PSP在发售后一段时间内一度处于缺货状态，价格也炒得离谱，在一片热卖声中买家反映最多的问题就是PSP屏幕的坏点和方块键的手感问题。其实液晶屏幕的坏点问题是由于液晶屏上的每个像素都由红、绿、蓝三种原色，它们共同组合使得像素产生各种颜色，假如红绿蓝三原色中有一种或者更多产生故障，则该像素就不能正常的改变颜色而会变成一个固定颜色的点，在某些背景色下就会明显的看得出来，这就是液晶屏的坏点。坏点是液晶屏幕在生产和使用中无法完全避免的一种物理性损伤，大部分情况下它产生于屏幕制造时，在使用中受到撞击或者自然损耗也可能导致出现坏点。只要组成单个像素的三原色中一个或者多个受到损坏，坏点就会产生，而生产和使用都是可能造成损坏的。大家在选购的时候最好自带一块装着几张纯色JPG图片（黑、白、红、蓝、绿）的记忆棒去试机，看看屏幕在显示某张纯色图片时有没有无法正常显示该颜色的点。而另外一种情况是由于口键为了做到PSP这样宽度就是这么设计的。 口文/飞儿

自PSP发售以来SONY在不断地更新PSP的系统软件，导致目前的PSP系统共分为1.0、1.5、1.51、1.52、2.0、2.01、2.5、2.6，2.7等多个版本。查看PSP系统版本的方法就是在系统主菜单，选择最左边那个Setting，按几下看到System Setting后进入，在子菜单里上下选择，选到System Information，第二行就是你的系统的版本号了，显示为System software Version X.XX。

1.0版本的机器是最早的版本，可以运行部分破解程序，但功能较1.5稍弱。1.5版本是目前最完美的运行ISO和破解程序的版本，可以通过引导程序运行MSD上的游戏（部分游戏需要UMD引导）。先说下记忆棒运行游戏的方法：在网上下载PSP游戏的镜像，然后第一步下载的可能是一个后缀名为ISO的文件，这个文件是UMD光盘的一个镜像，也就是说这么一个文件包含了一张正版PSP游戏盘里的所有内容。对于这种文件，你需要用WINRAR来解压它。方法是用右键单击ISO文件，选择"解压到……"，这个ISO文件就会变成一个目录里的一堆文件和目录。第二步先找一个8个字节的目录，有时候这个目录叫"PSP_GAME"，有时候这个目录叫点别的什么名字。不过这个目录有个共同的特征，就是这个目录下一定有两个叫做SYSDIR和USRDIR的目录。然后你要将这个叫做PSP_GAME或者其它什么名字的目录复制到你记忆棒的根目录下。在PSP的主菜单按右到最右边，看到GAME了吧？按下选到MS确定。看到游戏图标了吧？按确定运行之！1.5版本的PSP通过运行破解软件可以运行RM或AVI格式的视频，但是因为PSP CPU速度的限制导致播放效果不是很好，所以还是推荐用"PSP Video Creator"这个软件转换成MP4格式的文件再播放。1.5版本的PSP还可以运行CNReader这个软件浏览文本文档，这个软件不仅自带中文字体字库，还附属有播放背景音乐，自定义前景背景颜色，竖屏阅读，自定义书签，自定义行间距等功能，可以说是PSP最强的文本浏览软件。1.5版本还可完美运行FC(NesterJv1.07)、GB/GBC(Rin)、SFC(snes9xTYL)、MD(GensPSP)和NeoCD(PSP-NeoCD v0.5u1)这些机种的模拟器，可以这么说，1.5暂时来说是PSP最强的系统。1.51和1.52可以通过升级到2.0在用Downgrade降级到1.5，不过现在市场已经没有了（都已经被JS降级成1.5卖了）。



↑上面这张就是PSP发售前流传盛广的假想图。

以下为各版本的功能：

■1.51

◆增强系统安全性。

■1.52

◆UMD的MUSIC软件可通过系统选单"MUSIC"播放。

◆增强了系统安全性。

■2.00

◆【Network】追加"网络浏览界面"。

◆【Video】追加"跳跃"、追加"A-B重复播放"、屏幕显示机能追加"4:3"。

◆【Music】搭配"SonicStage"3.2或之后的更新版本，可将"ATRAC3 plus"形式的音乐档案传送至记忆棒，可播放之档案追加了MP4(AVC)、WAVE(Linear PCM)。

◆【Photo】追加桌布机能。追加图像之传送与接收机能，可显示图像种类，追加了TIFF、GIF、PNG、BMP。

◆【Setting】"System Setting"的"System Language"中追加了韩文；"System Setting"内追加了"Character Set"、追加了"Theme Setting（主题设定）"；"Security Settings（安全性设定）"内追加了"Internet Browser Start Control（网络浏览界面启动限制）"；"Network Setting"安全性方式追加了WPA-PSK(TKIP)，键盘输入模式追加了网络捷径列。

■2.01

◆增强系统安全性。

■2.50

◆【Network】追加"LocationFree Player（播放界面）"。

◆【网络浏览界面】选单，在"View"的"Encoding"中追加了"Auto-Select（自动选择）"与"Unicode（UTF-8）"。

可保存"网络浏览界面"的"Text Size（文字大小）"和"Display Mode（显示方式）"的设定；可保存"网络浏览界面"连线时输入履历。

◆【Video】可播放具备著作权保护机能影像。（保存于记忆棒的影像）

◆【Settings】在"Date & Time Settings（日期＆时间设定）"的"Date and Time（日期与时间）"中追加"Set via Internet（通过网路网络设定）"选项。在"Network Settings"安全性方式追加了"WPA-PSK(AES)"。其它方面，屏幕键盘输入模式追加了韩文。

■2.60

◆【Network】追加"RSS阅览器"机能，在"LocationFree? Player（播放界面）"中追加了"Volume Adjustment（调整音量）"选项。在"网络浏览接口"选单中"View(显示)"的"Encoding(文字编码）"中，追加了"Traditional Chinese(BIG 5)（繁体中文BIG 5）"和"Simplified Chinese (GB18030)（简体中文GB18030）"。



↑方块键的失灵问题曾经一度困扰着PSP。

◆【Music】可播放之音乐格式追加了WMA(Windows Media Audio)（保存于记忆棒中的音乐）PS：不支持WMA9 Professional、WMA9 Lossless与对应著作权保护机能的WMA档案，并且必须在播放WMA格式的音乐资料前，将"Enable WMA Playback（启动WMA播放）"机能设定为有效。

◆【Settings】在"System Settings"内追加了"Enable WMA Playback（启动WMA播放）"设定。

■2.70

◆【Network】使用"网络浏览界面"，可播放支持Macromedia Flash格式的内容。PS：必须在播放Flash格式的内容前，进入PSP的"主机设定"，将机能设定为有效，并且已安装"Macromedia? Flash Player 6"这个软件。在"网络浏览接口"的"设定"追加了"连线设定"。

启动"RSS频道"后登陆的频道声音内容可保存至记忆棒。

◆【Music】在"Location Free Player"的"播放率"中追加了"自动"，并追加了可播放AAC格式的档案的副档案名。

◆【Settings】在"主机设定"追加了"启动Flash Player"。PS：设定时需与网络连接。在"主机设定"的"系统语言"追加了繁体中文与简体中文。追加了"RSS频道设定"。"影像设定"追加了"UMD L、R按钮"。

其他方面使用具有2GB以上空白可用容量的记忆棒时会发生的现象已被修正。

现在市场上PSP1.5的机器豪华版一般维持在2200左右，白色的要2300多。2.5以后的机器就实惠很多，豪华大概在1600左右。普通版也就1450左右即可入手。总体来说1.5版本的PSP比较适合玩游戏比较多的玩家购买（很多2.5版本新游戏暂时玩不了），2.5以上版本的就算把它当作一台超炫的MP4来用也是很超值的，最后祝大家买到适合自己的机器！



↑这个就是比较常见的豪华版PSP套装。



↑上图是索尼在去年下半年推出的白色PSP。



↑每次系统固件升级都会带来不少新功能。



人气极高的街机名作「忍者战士」在16位机的颠峰时代，冠名「忍者战士归来」登陆SFC

横版动作过关游戏也许是很多玩家曾经的最爱。随着三维技术的迅速发展，相信就算在掌机上，2D横版这种游戏方式也将很快消失。但曾经陪伴我们度过无数日夜的经典横版名作，不但铭刻于历史的舞台而且也将永远留在玩家的心中。在今年的第6期杂志中，我们曾经制作了横版动作过关游戏特辑，十余款名作罗列其中。在本期的怀旧长廊栏目里，笔者再补充一款，那就是根据1987年街机名作《忍者战士》改编的SFC版《忍者战士归来》。　（□文/龙马）

“忍者”——日本风格十足的词汇。其英语是“NINJA”，同时也是“忍者”的日语发音。“忍者”在日语词典中有3种解释：(1)使用隐身法潜入敌方，进行谍报、谋略等活动的人。(2)使用隐身法的人。(3)能够隐身的人。同时，“忍者”作为日本的独特文化，也广泛出现在漫画、游戏和影视题材中。在我们的印象里，忍者总是透着一种非常诡异而神秘的感觉。在一般印象中，他们总出



↑本作中登场的敌人种类非常之多，而且每个都是个性十足。这也是16位时代的特点。

现于漆黑的夜晚，身着黑色的装束，在面罩的遮盖下只现出一对锐利的眼睛。他们一般手持锋利的短刀，也会使用各种千奇百怪的暗器。甚至利用独特的道具来发动“忍术”，其效果大多令人瞠目结舌。说了这么多，不仅是因为本期要介绍的是一款忍者题材的游戏，更因为笔者其实是日本忍者的超级FANS。不过说到这款SFC版的《忍者战士归来》，或许我国玩家对其的认知程度还有待考证，但本作在邻国日本可是当年拥有极高人气的超级大作。

街机名作的加强版

说到《忍者战士》（THE NINJA WARRIORS），是早在1987年由TAITO公司推出的人气街机作品。画面采用华丽而细腻的宽屏显示，拥有独特的世界观和让人印象深刻的ENDING，再加上我国玩家也很熟悉的ZUNTATA音乐制作小组演绎的高品质BGM。所以在游戏表现力方面有着很高的评价，现在日本还有很多本系列根深蒂固的FANS。而《忍者战士归来》（THE NINJA WARRIORS AGAIN），从标题就可以看出，并不是《忍者战士》的续作，而是1994年TAITO公司为SFC发行的原创加强版。而且就故事情节而言，几乎彻底就是前作翻版，当然也保留了那个令人震惊的ENDING。其实本作和横版动作过关的《快打旋风》一样，属于比较相似的作品。同样是3名充满个性的主角、各种拳脚的连续技、投技，以及超必杀技等。不过为了顺应当时的时代，在原街机版的基础上加入了大量新要素、新关卡和新BOSS。所以本作可以说是街机版的加强版。虽然如此，本作却也进行了一些比较大胆的删减。比如，取消了两人同时游戏，取消了投掷飞镖，还有受到攻击后角色的衣服不会脱落。不过最让人有点无法接受的是BGM不是由ZUNTATA小组制作的。但是本作却有着前作无法替代的独特魅力，而且有着极高的完成度。可以说既代表了16位SFC时代动作游戏的最高水平，也无愧于著名的前作《忍者战士》。

简单发动华丽的攻击

首先在游戏的操作中，十字键只用到左、下、右。B是跳，Y是攻击，X是超必杀技。这虽然是继承了前作的基本操作，但是本作中还加入了用十字键和B或Y的组合操作，可以发动每个角色的固有攻击。不需要输入复杂的指令，只要简单的“上＋Y”或“下＋B”就能够实现。每个角色都准备了10种以上的诸如连续技、投技和必杀技等。这其中投技显得比较重要，把抓住的敌人当作武器投出，可以攻击到其他敌人。本作中



↑最强的主人公是使用“双截棍”的忍者。

有时出现大量敌人，所以灵活地使用投技，也是重要的攻略技巧之一。把投出的敌人当作武器，也许可以解释成本作取消了飞镖的原因。其实本作如果取消了飞镖，又不加入具有相同意义的投技的话，可能根本无法通关（玩家如果玩到后面，自然就会明白）。另外，像很多同类游戏一样，当画面下方的黄色力量槽达到MAX的时候，就可以发动华丽的超必杀技或每个角色不同的特殊攻击。因为发动超必杀技时将成为无敌状态，而本作又不可以利用画面滚动来躲避敌人，所以敌人大量出现时，使用超必杀技还是非常必要的。关于力量槽，其实是随着时间而增长的，只是如果在增加的过程中，被敌人击倒，力量槽则会变为0。不过，就算是动作游戏的初心者，也可以呆在没有敌人的地方等待力量槽达到MAX后，再去攻击。所以本作可以说是操作简单而且容易上手。

个性十足的角色

像前文中提到的一样，这是一款以忍者为主角的游戏。因此，这也成了本作的一大特点。游戏中可以选择的主人公有3名，每个都可说是个性十足。无论在外形、操作和强弱上都完全不同。角色都各有所长，增强了游戏的平衡性。同时会让玩家根据选择角色的不同，而采取不同的战斗方式。

KUNOICHI：一头靓丽的金发，身穿红色忍者装束的女性机器人。武器是手持的两把短刀和背上背的长刀。投技是抓住敌人的头发来发动，非常具有冲击力。完全可以称为是一个“美丽的杀



↑忍者游戏当然少不了充满日式风格的场景。

人机器”。由于跳跃能力优秀，动作迅速流畅，所以使用KUNOICHI的感觉好像游戏的难度会由浅入深。由于缺乏强有力的必杀技，所以在打最终BOSS时感觉是最难的。

NINJA：力量型的大块头男性机器人。武器是双截棍，攻击力是游戏中最高的，但速度却是最慢。他的强敌应该是第二关和第四关的BOSS，但到了游戏的后半部，基本上就全是他的天下了，特别是与最终BOSS交手时，简直就成了他的专场表演。

KAMAITACHI：前作街机版中没有出现，是SFC版的原创角色。基本上从外表就可以看出是个机械忍者，武器是两把藏在小臂中的忍者刀。移动和攻击的速度都很卓越，特别是下蹲攻击时不但移动速度快，而且攻击范围广。所以操作时与其直立移动，不如下蹲攻击。投技与前面两位不太一样，是普通攻击成功后紧接发动投技。如果习惯了这些特殊的操作设定，游戏就能很流畅地进行，和最终BOSS对决时，至少比KUNOICHI要来得简单。

“归来”的魅力



↑作为女忍的KUNOICHI是很多游戏中的常客。

开发《忍者战士归来》的是以硬派著称的NATSUME公司，相信很多早期SFC的FANS们应该十分熟悉。NATSUME开发的游戏无论从技术上还是内容上讲，都可说有着很高的完成度，在日本也受到很多资深玩家的推崇。本作《忍者战士归来》和1994年的《WILD GUNS》，以及1996年的《新机动战士高达W》，应该并称为代表NATSUME游戏最高峰的杰作。相信如果亲自尝试了本作，就一定会有十分爽快的感觉。和《快打旋风》一样，本作中没有纵向移动，使得游戏有较高的流畅度，有一种“不将敌人一网打尽，誓不罢休”的感觉。其实作为街机版的前作，其人气的秘密多少与ZUNTATA音乐制作小组的BGM有关。本作的BGM是改由NATSUME公司的岩月博之制作的，虽然和前作风格完全不同，但也绝不能说是失败。相反倒是充满个性，而且成了NATSUME公司游戏音乐的代表。当时街机版的前作由于种种原因没有移植到SFC上，但本作的出现，可以说是抛开了前作的束缚，以一款全新的游戏登场。不但无可争议地继承了《忍者战士》的标题，而且是一款公认的杰作。无论是喜爱前作或者不熟悉前作的玩家，相信都可以在本作中体验到动作横版过关游戏的魅力。




怀旧长廊

圣剑兰古瑞萨的传说已经在上个世纪终结 目睹一款经典游戏的辉煌与没落感慨万千

Langrisser（ラングリッサー）中文译名为兰古瑞萨，在我国被俗称为梦幻模拟战，由日本著名的NCS/MASAYA（美塞亚）公司制作。

1991年，美塞亚基于剑与魔法的世界观，制作出一款经典的SLG，那就是初代的《Langrisser》。在MD上登场的兰古瑞萨I，与其它同种的GAME大为不同：启用了佣兵系统和在指挥官范围内能力值UP的系统，1993年，兰古瑞萨I又移植到PC-Engine上，名为《Langrisser~光辉の末裔~》，其魔法、道具以及画面与声音表现力和兰古瑞萨I相比有了明显的提高。

于1994年在MD上发表的《Langrisser II》，舞台设定在前作的数百年后，改良了魔法和道具系统，同时对所有单位：包括主将和佣兵的画面表现力上大大增强。同时加入多种隐藏职业，以及极为丰富的兵种与职业数量。道具及魔法数量恐怕也是当时战棋游戏之最。从整个系统上来讲绝对是系列作品中的最高制作水平，成为当时最受欢迎的游戏之一。

一年后，兰古瑞萨II又先后移植于SFC和PC-FX上。取名为《Der Langrisser》。整个游戏的画面与关卡设计完全是重新设计，相比于MD版本上的2代来讲。兰古瑞萨Der首次采用了多重结局的系统，游戏中主角的行动将导致结局有不同的变化，同时可以操纵在MD版本中的敌方角色，令玩者增添不少乐趣。对于角色之间丰富的感情描写以及令人黯然神伤的悲欢离合绝对是经典之经典，但是对比画面表现力、物品数量和兵种职业种类、魔法数量等等几方面都比MD版本逊色不少。而PC-FX版的兰古瑞萨Der则在其多线剧情的基础上，加入了大量的动画，十分赏心悦目。（注：PS及SS上Ⅰ代、Ⅱ代的合集便是基于PC-Engine版Ⅰ代和PC-FX版Ⅱ代）

至1996年，兰古瑞萨系列终于在SATURN上亮相，时间转换至Ⅰ代之前，交代了圣剑创造的历史，《Langrisser III》那高素质的片头动画、豪华的配音，以及曲折动人的故事，令人耳目一新，遗憾的是，在兰古瑞萨系列中最引以为豪的战斗系统，在兰古瑞萨III作了彻底的改变，失去了原有的亲切感。同时在很大程度上降低了游戏性，使玩家没有反复去通关的动力。

虽然在1997年发表的《Langrisser IV》又恢复了原先的战斗系统，加入了行动值来提高难度，启用了Der的多重结局及兰古瑞萨Ⅲ的选择女主角系统等等。但是舆论普遍认为没有充分发挥当时次世代机的机能，最重要的是没有适应当时的市场大潮流，没有任何过场动画……即使在游戏性上面做得不错，但与时代脱节致使兰古瑞萨系列在玩家心中一落千丈。

为保持兰古瑞萨系列在玩家心中的形象，美塞亚于1998年发表了《Langrisser V~The end of Legend》。兰古瑞萨V结合了以前各作中各种特色系统，而且无论从画面、配音、过场动画都达到了次世代主机中兰古瑞萨系列的最高水准。但是为了随时代潮流和设计的男女主角形象让人无比失望，同时与4代交错的时间设定也让剧情非常混乱。某种意义上说真是配合了本次的副标题：《传说的终结》。

至此兰古瑞萨系列算是真正终结了，一款异常出色的战棋类游戏，从起始到辉煌、从辉煌到平庸、再从平庸到没落，短短不到十年。不得不感叹在游戏业界大潮流下，一个本应该是经典系列的游戏被迫改变自己最初的制作理念，逐渐走向媚俗与平庸的过程。

尽管有这样那样的遗憾，作为一个游戏系列来讲，《兰古瑞萨》是我心目中永远的经典。特别是MD版本的《兰古瑞萨2》以及其泛生版《Der Langrisser》。这两部作品各有特色：MD原版《兰古瑞萨2》之所以被称为历史上最强《兰古瑞萨》，主要原因是极为丰富的职业、兵种、魔法、物品等等……同时游戏中Q版的主将与兵种的画面表现力在当年来说几乎到了完美的境界。而《Der Langrisser》虽然在上述几方面对比MD版有一定差距，但是由于新系统：路线选择和多重结局的支持使得在人物的感情细节描写上面极为出色，众多角色之间的感情纠葛令人感慨万千。同一个年代的同代作品，两款之间如此大的区别甚至给人一种完全是两部游戏的感觉，这样厚道的敬业精神对比现在的诸多擅长究极冷饭的大牌厂商，当年的美塞亚真是令人钦佩。



Langrisser

●对应机种：MD ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：4M
●发售日期：91年4月26日
●发售价格：7300日元



兰古瑞萨最初作品，是当时及少见的将剧情融入战斗的SLG游戏。此款作品虽然在现在看画面粗糙不堪，但在当时可以说是轰动一时，特别是在国内玩家中更是大受欢迎。

Langrisser III

●对应机种：SS ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx1
●发售日期：96年10月18日
●发售价格：6200日元



兰古瑞萨第3作，高素质的片头动画、豪华的配音，以及曲折动人的故事，令人耳目一新。改变了原先的作战系统，这是被所有老玩家批得最狠的一作，不知为什么居然还被搬上了PS2平台。

Langrisser ~光辉の末裔~

●对应机种：PC-E ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx2
●发售日期：93年8月6日
●发售价格：7900日元



凭借PC-ENGINE的强大机能，加入大量动画后重新发布的作品。对于MD版本的弱点：粗糙的画面方面做出了大量改进，此外在游戏系统上也作了不少的改进，是《Del》的原型作品。

Langrisser I & II

●对应机种：PS ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx2
●发售日期：97年7月31日
●发售价格：6800日元



兰古瑞萨移植于PC-E版，兰古瑞萨2移植于PC-FX的Der版。在实际上并未做出什么改进，由于是主流机种上面的作品，所以很多90年代的玩家接触兰古瑞萨都是从这款作品开始。

Langrisser II

●对应机种：MD ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：16M
●发售日期：94年8月26日
●发售价格：9800日元



兰古瑞萨的第二作，改进了原先的作战系统和魔法效果。MD版是本系列中最受欢迎的一部！之所以这么说恐怕传神的单位形象以及丰富的魔法装备功不可没。

Langrisser IV

●对应机种：SS ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx1
●发售日期：97年8月1日
●发售价格：6800日元



兰古瑞萨第4部，引进了类似当时流行RPG中常用的战术即时概念，唯一遗憾的是没有任何过场动画……同时即使是回归了类似2代的战斗模式，但已经根本回到不了2代所能到达的高度了。

Der Langrisser

●对应机种：SFC ●游戏类型：SRPG
●使用人数：1人 ●游戏容量：16M
●发售日期：95年6月30日
●发售价格：10800日元



在超级任天堂上重新制作的兰古瑞萨2，加入了多结局系统，使原作从27版上升到80多版。与MD版一起属于兰2剧本的双胞胎，情节丰富是其最大优势。

Langrisser ~Dramatic Edition~

●对应机种：SS ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx2
●发售日期：98年2月26日
●发售价格：6300日元



同样是兰古瑞萨1+2的合集，此次的SS版本是在PS版的基础上稍做调整补完后发布的，可以说是《Del》剧本里的最佳版本，与MD版本遥相呼应，极具收藏价值，看来玩《兰》非SEGA机莫数。

Der Langrisser FX

●对应机种：PC-FX ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx1
●发售日期：96年4月26日
●发售价格：7800日元



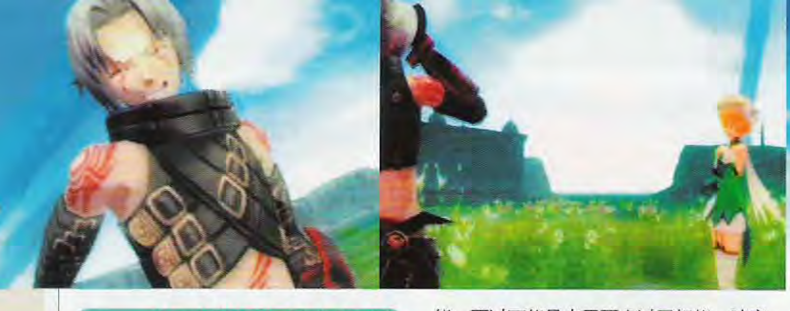
兰古瑞萨Der的PC-FX版，在SFC版基础上加入了动画效果，画面极为华丽。兰古瑞萨系列游戏从此每作（4以外）必加入大量赏心悦目的动画，造福玩家，功不可没。

Langrisser V ~传说の终焉~

●对应机种：SS ●游戏类型：SLG
●使用人数：1人 ●游戏容量：CDx1
●发售日期：98年6月18日
●发售价格：6300日元



兰古瑞萨的第5部作品。优秀的战斗系统，高清晰的过场动画，气势磅礴的音响效果。同时作为系列中最后一部作品，也是所有老FANS最为伤心与失望的作品……玩家心真的是难以捉摸。



.hack//G.U. Vol.1再诞

“心怀鬼胎”的哈赛欧

■アトリ：突然だったのにOKして頂いて、ありがとうございます！この前の分までがんばっちゃいますよー！！！

■阿多丽：突然拜托你都答应了，非常感谢！我更要努力！！

■アトリ：ほら、昔っから备えあれば忧いなしって言うじゃないですか！と、いうことで、こんなものを用意してみちゃいました~！！（逃跑物品逃烟球3个入手，导きの羽2个入手）

■阿多丽：看，以前就准备上这个就没问题了！因此准备好了这些东西！！

■ハセヲ：つーか、こいつ……

■哈赛欧：使用这些、这家伙……

■アトリ：えへへ~?

■阿多丽：怎么了?

■ハセヲ：经验值稼ぐ气ゼロだ！！

■哈赛欧：完全没有争取经验值的干劲！！

■アトリ：ね、ね、お役立ちでしょ?

■阿多丽：喂、喂、有用吧?

■ハセヲ：あぁ……わりいな。

■哈赛欧：啊……对不起。

■アトリ：今日は早起きして、色色准备してきたんですよぉ！こういうの、なんだかピクニックみたいで乐しいですっ！

■阿多丽：今天很早就起来了，做好了各种准备！希望这次能像郊游一样快乐！

■ハセヲ：そうか……。……まあ、机嫌もよさそうだし、意外にすんなりと引き受けてくれそうだな。手早く兽神像まで功略して、アリーナの话を切り出してみるか……

■哈赛欧：是吗……。……看来心情不错，没准可以痛快地答应我。还是快点完成攻略，然后再提出斗技的话题吧……

哈赛欧自从在刚一进入这个世界时候，就被玩家欺骗，因此在他的心中对这个世界并没有丝毫感情。但是由于认识了志乃，而且志乃在被三爪痕PK后失去了意识，因此哈赛欧决定继续在这个世界挣扎，用自己的力量唤回志乃。初次与阿多丽见面时，哈赛欧甚至误认为她就是志乃，但是随后立刻明白了那并不可能。不过可能是由于两人过于相似，哈赛欧不由自主的与阿多丽成为了朋友，并再决定组队斗技时立刻想到了阿多丽。但哈赛欧知道阿多丽的想法，所以决定在共同冒险的时候哄阿多丽开心，然后再提出邀请。两人一见面，阿多丽就拿出了自己惯用的道具，竟然全部是为逃跑用的道具，这让哈赛欧大失所望，不过为了斗技，哈赛欧还是忍耐。知道阿多丽并没有丝毫干劲，更没有自己那种追求经验值的想法，哈赛欧还是控制住了自己的脾气。可能是因为红魔宫的宫皇态度实在是过于傲慢，让哈赛欧完全不能接受，也正是他的这种傲慢，才坚定了哈赛欧的信心。说实话如果是一般的玩家，在一个网游中自己的人物能力全部初始化，失去全部的装备，恐怕他不会再次进入这个游戏，而哈赛欧却让人佩服地选择了重新进入这个世界寻求真理。可惜的是阿多丽并不能理解哈赛欧的想法，甚至把这次冒险只当做是一次开心的郊游。

■アトリ：ハセヲさん?疲れちゃいました?

■阿多丽：哈赛欧先生?累了吗?

■ハセヲ：い、いや……。

■哈赛欧：没、没有……。

■アトリ：あとちょっと顽张ってくださいね。もうすぐ着きますから！

■阿多丽：请再努力一下。马上就到啦！

■ハセヲ：……あぁ。

■哈赛欧：……啊。

■アトリ：ハセヲさーん！こっちです~！！ハーセーヲーさーん！早く早くー！！ね、ね！すごいでしょう！！

■阿多丽：哈赛欧先生！这里！哈—赛—欧—先—生！快点快点！！喂、喂！厉害吧！！

■ハセヲ：……なにが?

■哈赛欧：……什么呀?

■アトリ：このお花ですよ！ね、すごいでしょう?！お花畑みたいでしょうっ！！




より強くなって、相手を打ち負かす——！
それが俺たちの繋がり方なんだ！！

■阿多丽：这些鲜花！厉害吧?就像花海一样！！

■ハセヲ：……

■哈赛欧：……

■アトリ：……ハセヲさん?お気に召しませんでしたか?

■阿多丽：……哈赛欧先生?不喜欢吗?

■ハセヲ：いや、すげーな。（大声）お花畑よりもアンタがすげぇよ……（嘟囔）



■哈赛欧：不是、真厉害。（大声）比起花来还是你更厉害啊……（小声嘟囔）

■アトリ：でしょう?！ここ、私のおお勧めスポット、ナンバー15なんです！

■阿多丽：是吧?这里是我推荐的地点，第15号！

■ハセヲ：ベスト20とかあるわけ?

■哈赛欧：最好的有20个吗?

■アトリ：いいえ！全部でナンバー132まであります！

■阿多丽：不！全部共有132个！

与阿多丽这样的小妹妹一起冒险实在是很辛苦，在战斗中自己要接下敌人的大部分攻击，只是不需要担心自己的体力损失，这样的战斗绝对比一个人战斗要辛苦上许多，因为一个人战斗只需要保护自己，而与阿多丽一起则在保护自己之外还要保护她，因此哈赛欧疲劳异常。不过可爱的阿多丽完全没有注意到这点，更气人的是还出言安慰，鼓励哈赛欧坚持努力，完全不知道自己其实是个“包袱”。但是为斗技，为了荣耀，哈赛欧还是选择了忍耐。从这一小段对话中，我们可以看出阿多丽平时根本不是在冒险，而是一直都是在郊游，推荐的美丽景色竟然共有132个。其实就算是有这样的同伴加入队伍，个人认为在紧张激烈的斗技中，完全起不到作用，顶多就是凑够人数而已。最让人佩服的还是哈赛欧，不但一点没有发火，反而尽量迎合着阿多丽说，顶多是小声嘟囔几句发泄一下心中的不满。

■ハセヲ：今度はなんだよ?なにっ?！

■哈赛欧：这次怎么啦?什么?！

■アトリ：あれは……えっと……。

■阿多丽：那是……哦……。

■ハセヲ：ついてるぜ！きんうだ！！

■哈赛欧：跟着啊！金鸟！！

■アトリ：ダメーっ！！！！

■阿多丽：不要！！！！

■ハセヲ：……はぁ?

■哈赛欧：……啊?

■アトリ：ダメです、ハセヲさん！蹴っちゃ可哀想です！！

■阿多丽：不可以、哈赛欧先生！它被踢太可怜了！！

■ハセヲ：こらえろ俺！我慢……！ここでキレたら、アリーナが……！

■哈赛欧：我忍！我忍……！这里被讨厌的话、斗技的事就……！

■ハセヲ：そう?それもそうだよな……。かわいそうだよなぁ……。

■哈赛欧：也是……真的很可怜啊……。

■アトリ：そうです！こんなに可爱いのに！



■阿多丽：是的！那么可爱的小家伙！

■ハセヲ：……くそ……きんう……

■哈赛欧：……K……金鸟……

■アトリ：こうやって、のんびりお散步してるのが、この子にとって一番幸せだと思うから。だから、そっとしておいてあげましょ、ハセヲさん。

■阿多丽：这样让它悠闲地散步，对这个小家伙来说是最幸福的。所以，就让它这样吧，哈赛欧先生。

■ハセヲ：ははは……。じゃ、じゃあ、先行くが……。

■哈赛欧：哈哈哈……。那、那么走吧……。

■アトリ：はいっ。

■阿多丽：好的。

两人一路走来，看似融洽其实各有想法。阿多丽把这次冒险当做是一次美好的旅行，而哈赛欧则是把这次冒险当成提出请求的最好机会。也许是上天成心要跟哈赛欧开个小玩笑，特意让难得一见的金鸟出现在他们面前。哈赛欧立刻如获至宝，飞身上前准备狠狠地踹上一脚，但关键时刻被阿多丽阻止。为了斗技哈赛欧只得强迫自己将金鸟放过，然后故做欢喜，并且表示支持阿多丽的想法。而这一小段对话更将阿多丽热爱生命，热爱这个世界的思想表达给玩家，进一步刻画出了阿多丽的人物性格。哈赛欧虽然在游戏开始就是很有性格，给人以冷酷难以接近的感觉，但是通过这次二人的“旅行”，让玩家看到了他的可爱之处。尤其是在即将飞起一脚踢向金鸟，一听阿多丽反对的那一瞬间，不但是动作夸张，表情也十分可爱。顺便说一下，对本作中踢的设定非常欣赏，不用再像以前那样把宝箱当成宝贝，蹲下来开启，而是飞起一脚，在游戏中出现的各种小怪物更让人觉得可笑，挨了一脚非但不发怒反而会送给玩家









礼物，看来这个世界确实是个吸引玩家的世界，也难怪本作系列一直有大量玩家支持……

■アトリ：ごめんなさい。经验值、そんなに稼げなかつたですよね……。

■阿多丽：对不起。并没有积攒什么经验值……。

■ハセヲ：まあ、たまにはこーゆーのも悪くないさ……。

■哈赛欧：没什么、偶尔偷懒也不错的……。

■アトリ：よかつたぁ！私、经验值稼ぎつて、その、あんまり好きじゃないんです。数字ばつかり气にかけて、まわりのステキなもの、见えなくなつちゃうでしょ？そんなの、なんだかもつたいないじゃないですか。

■阿多丽：太好了！我对挣经验值不怎么喜欢。光把心思放在数字上，会看不到周围美好的东西。那样不是太可惜了吗？

■ハセヲ：お前さぁ……、アリ－ナとか行つた事ある？

■哈赛欧：你……去过斗技场吗？

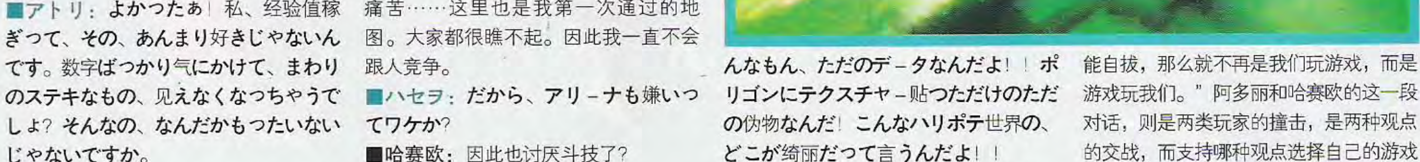
■アトリ：いいえ。行きません。PC同士で战うなんて、なんだか怖いですし。

■阿多丽：没有，我不去。玩家之间的战斗，总觉得很恐怖。

■ハセヲ：そうか？

■哈赛欧：是吗？

■アトリ：人を倒してランクを稼ぐなんて……。私、はつきり言ってキライです。



■阿多丽：打倒别人提高自己的位置……。我、老实说我很讨厌这样。

■ハセヲ：でも……なんだ……あれだ。お前ももう少し、《The World》の事を勉强した方がいいぜ。

■哈赛欧：不过……。你也该多少学一点这个世界的事情。

■アトリ：……一つ、闻いてもいいですか？

■阿多丽：……问你一个问题好吗？

■ハセヲ：なんだ？

■哈赛欧：什么？

■アトリ：ハセヲさんは、人に胜つ事が好きですか？

■阿多丽：哈赛欧喜欢战胜别人吗？

■ハセヲ：なに言ってんだよ？嫌いなヤツなんかいないだろ。

■哈赛欧：说什么啊？没人不喜欢吧？

■アトリ：私は……嫌いです。つていうか、胜てた试しがないんだけど。でも、いつも负けてるから、负けた时の辛さは判るんです……。この场所—私が始めたばつかの倾、クエストに使われたエリアなんです。みんなにすつごいバカにされちゃつたんです。それ以来、竞争とかイペントにはしてません……。

■阿多丽：我……讨厌。与其说没尝试过胜利。可是总是失败，非常知道失败的痛苦……这里也是我第一次通过的地图。大家都很瞧不起。因此我一直不会跟人竞争。

■ハセヲ：だから、アリ－ナも嫌いつてワケか？

■哈赛欧：因此也讨厌斗技了？

■アトリ：アリ－ナだけじゃない……！人よりレベルを上げて……。人より良い武器を求めて……。その先にあるのはなんですか？“力”を夸示して、相手を打ち负かして、そこからなにが生まれますか？

■阿多丽：不只是斗技……！追求比别人级别高……比别人武器好……。终点是什么呢？炫耀自己的力量，打败敌人，到底能产生出什么呢！



■ハセヲ：RPGで、强くなりたいってのは当然の欲求だろ？

■哈赛欧：RPG里想变强大不是理所当然的吗？

■アトリ：だけど、ハセヲさん……、それだってゴ－ルはないんですよ！？……ちょつと立ち止まつて、足元に开く花とか、绮丽な景色とか……。そんな“The World”の出会いを乐しむことだつてとつても“大切なこと”だと思うんです！

■阿多丽：可是，哈赛欧……那也并不是目标！？……稍微停止一下，看看脚下盛开的鲜花和美丽的景色……期待这在这个世界的相遇才是最重要的！

■ハセヲ：“出会い”だと？“立ち止まつて”だと？ハハハ……。无理。限界。バッカじゃねぇの、お前？

■哈赛欧：相遇？停止？？？哈哈哈……受不了了。到达极限了。你是傻瓜啊？

■ハセヲ：こんなもの……。こんなもの！こんなもの—つ！！……いいか！こんなもん、ただのデ－タなんだよ！！ポリゴンにテクスチャ－贴つただけのただの伪物なんだ！こんなハリポテ世界の、どこが绮丽だって言うんだよ！！

■哈赛欧：这些东西……。这些东西！这些东西！……明白了、这些东西不过是数据而已！这样的虚构世界，哪里美丽？

■アトリ：ハセヲ……さん……。

■阿多丽：哈赛欧……先生……。

■ハセヲ：この世界で唯一リアルなのはな！“俺たち”だけなんだよ！！より强くなつて、相手を打ち负がすー！それが俺たちの击がり方なんだ！！こいつはそういう游びなんだつて！！それが悪いのかよ！！答えろよ！どこが悪いか言ってみろよ！！

■哈赛欧：在这个世界唯一真实的就是“我们”！不断变强，打败对手！那就是联系我们的纽带！他就是这样游戏的！！有什么不对吗？回答我！说出到底哪里不对！！

■アトリ：そんな……！

■阿多丽：那……！

■ハセヲ：……归れ。まぎらわしいんだよ、お前は！二度と俺の前に姿を见せるな！

■哈赛欧：……回去。搞不懂你！以后不要再出现在我面前！

忍耐多时的哈赛欧终于爆发，起因则是阿多丽说出了自己的心里话。其实阿多丽也知道自己基本没有获得什么经验，战斗能力和上次没什么差别，因此主动向哈赛欧说出，表示出自己的歉意。其实哈赛欧和阿多丽两人对游戏的看法也对应着两大类玩家，一大类玩家是把游戏当成单纯的游戏对待，在游戏中也要做自己想做的事，不会被经验值、级别等数字约束；而另一类玩家则是对自己要求严格，玩游戏一定要超过别人，无论是能力和装备、或者技术和级别。个人认为现在经常说网络游戏中毒，其实指的大多是第二类玩家，也就是哈赛欧那类玩家。记得很早以前，一名好友曾经对我说：“游戏其实只是数字的组合，我们都是在玩数，一旦陷入不能自拔，那么就不再是我们玩游戏，而是游戏玩我们。”阿多丽和哈赛欧的这一段对话，则是两类玩家的撞击，是两种观点的交战，而支持哪种观点选择自己的游戏方式则是要靠玩家自己做主。阿多丽的一句话“追求比别人级别高……比别人武器好……。终点是什么呢？炫耀自己的力量，打败敌人，到底能产生出什么呢？”更是值得沉迷在游戏中的玩家深思。网络游戏讲究的是多人合作，这样玩家之间就会产生比较，如果被它束缚，那么一定会像阿多丽所说的那样，就会失去很多就在身边的美好东西，至少也是少看到很多美好的东西。不过哈赛欧的观点也并非全部错误，因为很多玩家就是本着这样的观点才能长时间地接受一款游戏，因为网络游戏是人与人之间的交流，想表现出自己优秀也是人之常情。更何况在真实世界中不可能做到的事情，在游戏中都可以做到，而且还可以做得比别人都好，更让哈赛欧们得到了自我满足。而最后哈赛欧发怒，则很大原因是因为阿多丽与志乃相貌实在相似，但是思想却相差万里，最后导致哈赛欧完全放弃了邀请阿多丽的想法，彻底决定与她决裂。由此，我们可以看出哈赛欧的性格，更可以看出他一直也没拿阿多丽当做好朋友，只是自己利用的工具，不过随着游戏的进行，哈赛欧也被改变逐渐成长起来。不过天真的少女阿多丽并没有对哈赛欧怀恨在心，最后不但搭救了哈赛欧，还加入了哈赛欧的战队。而阿多丽的参战则并非是追求名望之战，而只是想尝试一下取得胜利的喜悦。如果我是网络游戏的玩家，我希望我能向阿多丽一样快乐地生活在虚构的世界中，不被战胜别人的思想束缚，安静地欣赏身边的美丽景色……

□文/雪飞





47号肯定称不上“帅”，但他也许是世界上最酷的杀手。作为Eidos公司的名作之一，《杀手47·血腥报酬》已经是这个系列的第四部作品。47号一如既往地向我们展示高超的杀人技艺，而这一次所牵扯到的更包括一个巨大的阴谋，其中甚至隐藏着关于47号身世的内幕。你是否已经准备好接受冲击？

PS2	本刊译名：杀手47：血腥报酬			M
	EIDOS	49.99美元	2006.5.30	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	2199KB



难度 DIFFICULTY

开始游戏后共有四种难度选择。它们分别为：

Rookie：新手。没有存盘次数限制，敌人的AI有所削弱，提供最详尽的提示信息（例如在地图上会标示出所有敌人的位置、值得注意的地点等等），执行任务的时候不受到名声的影响。

Normal：普通。每关最多可以存盘7次，正常水平的敌人AI，普通的提示信息，执行任务的时候受到名声的影响。

Expert：专家。每关最多可以存盘3次，敌人AI水平增强，提示信息较少，执行任务的时候受到名声的影响，过关评价会受到所留下证据的影响。

Pro：顶尖高手。在关卡中不能存盘，敌人AI水平大幅度提升，提示信息更少，执行任务的时候受到名声的影响，过关评价会受到所留下证据的影响。

金钱 MONEY

金钱主要用来升级装备以及支付贿赂。只要能够顺利完成任务，就能获得一定的金钱奖励。影响金钱获得的因素共有以下五点：

Objectives：任务目标。达成任务目标之后就能获得。

Rating Bonus：评价奖励。过关之后获得的评价越高，名声数值的提升就越少，而奖励的金钱也就越多。

Damage Control：伤害控制。主要是指在执行任务过程中有没有伤害到与任务无关人员。如果有的话会损失一定的金钱如果没有的话，这一项的数值为零。

Suit Retrieval：服装取回。主角可以从敌人的尸体上剥取衣服用于伪装，但同时也会将自己原来的服装丢下。如果过关之前不将自己的衣物取回的话，就会损失一定的金钱。所以如果有可能的话，在过关之前还是尽量要换回自己的衣服。

Custom Weapons Retrieval：武器取回。由于主角所携带的道具有一定的数量限制，所以有时候要拾取由敌人掉落的其他的武器物品，就不得不暂时丢下自己原来所携带的武器。但如果过关之前不将自己暂时丢弃的这些武器收回的话，也会损失一定的金钱。

升级 UPGRADE

从第一章开始，在每关开始之前都可以选择携带一些武器。其中包括手枪（Silverballer）、霰弹枪（SP12 Shotgun）、轻型冲锋枪（SMG Tactical）、M4自动步枪（M4）、狙击步枪（W2000 Sniper）等。如果拾取了敌人掉落的武器并且携带他们过关的话也可以保留下来。在枪械选择界面按□键可以进入升级界面，在这里可以花费金钱对以上的各种枪械进行升级改造，另外也可以升级特殊道具(Misc. Equipment)。通过升级改造可以大幅度地提升枪械的性能，而升级特殊道具也可以获得一些非常有用的功能，例如提高体力上限、提升望远镜性能、加快开锁速度，等等。

屏幕显示 DISPLAY

屏幕左上角显示的是动作菜单。包括手柄上△、○、×三个键的图标以及这三个键当前的功能。例如当你操纵主角接近一扇门的时候，×键旁边会出现开门（Open Door）的字样，此时按下×键就能打开门了。

主角的体力槽和警戒槽显示在屏幕的左下角。当主角被敌人发现或者被敌人注意的时候，警戒槽就会升高，颜色也会随之变化。警戒槽为绿色的时候表示安全状态，此时敌人没有注意到主角，或者主角的身份没有被识破。当警戒槽变为黄色时，表示敌人已经发现了主角的踪迹，或者对主角起了疑心，此时必须尽快隐藏起来或者离开危险的区域，否则就会有麻烦了。警戒槽变为红色时，表示主角已经完全暴露，是赶快逃之夭夭还是掏出武器与敌人正面作战，就看你自己的决定了。在游戏中当然要尽量避免这种情况的发生，否则就不能称为一个合格的杀手。

屏幕右下角显示主角当前装备的道具。如果是枪械的话也会显示弹药数量。

屏幕右上角显示的是当前的提示，会对下一步的行动做出建议。不过根据你所选择的难度，提示的详细程度也会有所不同。在高难度下所得到的提示是很少的。另外，当有新的提示出现时，屏幕中央靠上放会出现白色的“！”形图标。按下Select键也可以进入任务菜单观看之前所得到的提示。



名声 NOTORIETY

"名声"是本作中最重要的系统之一。对于一个杀手来说，名头太响亮可不是什么好事情！要执行各种隐秘的任务，就必须保证没人可以认出你的身份，如同一个隐藏在阴影中的鬼魂一般不为人知。否则的话，不但一般的民众会对你产生疑心，警察更加会不遗余力地追捕你。

影响名声的因素主要有三点，分别是响动（Noise）、暴力程度（Violence）和时间（Time）。响动主要是指在执行任务过程中发出的动静、是否惊动到了其他人、伪装是否被识破、以及是否留下了尸体或者证据被人发现等等。暴力程度主要指是否伤害到了无关人员、以及杀死敌人所采用的手段方式等。时间自然就是指过关时间了。每过一关之后都会根据你完成任务的情况对这三项给出评价，然后给予一个总评。按照你所得到的评价，再换算成一定的名声数值。名声越高，对你今后的任务就越不利。名声最高可以达到100点，此时几乎每个人只要一见到你就会辨认出你的身份，当然也就根本无法顺利地执行任务了。

为了尽量避免名声的提高，在执行任务时要注意一些细节：首先当然是要进行周密的计划，尽量避免被人发现。随时注意警戒槽，让它保持在绿色范围之内。杀死敌人之后，要将尸体藏好，保证不会有其他人看到尸体。尽量不要伤害与任务无关的人员，尤其注意不要杀害平民。多多利用钢丝等武器来杀死敌人，不到万不得已不要开枪。只要能够遵循这些规则，实现"名声零增长"是完全有可能的。

而一旦名声提高之后，也还是有补救手段的。过关之后会出现"贿赂"（Bribes）选项，也就是向证人或者警方支付一定的"封口费"。这里有贿赂平民、贿赂警察以及获取新的身份三种方式，分别需要花费5万、10万以及20万元，分别可以降低名声15点、40点、100点。

序章：游乐场的惨剧

灯火通明的游乐场，就像是欢声笑语的海洋。忽然，随着一声巨响，游乐场中央高耸的巨型摩天轮上爆出了一道火光。支撑着摩天轮的铁架已经断成了两截，满载着游客的摩天轮轰然倒塌……

一共有超过30名游客在这场灾难中丧生，游乐场的老板约瑟夫·克劳伦斯花费了巨额的律师费，雇来了号称"梦之队"的超级律师团为自己辩护，获得了无罪开释的判决。死难者的家属们无法接受这样的结果，但是判决已经无法改变了……

"要来杯茶吗，老伴儿？"妻子的声音打断了一个老者痛苦的回忆，但是他并没有回答，仍然一声不响地坐在黑暗中，呆呆地看着他们儿子的照片——正是那场灾难夺去了他的生命。

"就算你每天这么坐着，我们的儿子也不能复生了。"老妇用哽咽的嗓音说道。见老者仍然没有反应，老妇叹了一口气，关上门离开了。老者缓缓地抬起头来，再看了照片一眼，似乎下定了什么决心。他拿起电话，拨通了一个神秘的号码。

"喂？我想下一张订单……"

"你好，47号。这次的任务是潜入废弃的游乐场，找到游乐场老板，并且将他干掉。目标的名字是约瑟夫·克劳伦斯，外号'秋千大王'。由于几年前的一场事故，游乐场被迫关闭，此后约瑟夫仍然居住在游乐场内。我们的客户要求必须在干掉目标之前向他出示你手中的那张照片。"

47号在黄昏时刻来到了一片破败景象的游乐场前。游乐场的铁门关闭着，一个家伙走了过来，隔着铁门问道："喂，小子，你在这儿干什么？"

"我来找约瑟夫·克劳伦斯。"

"从没听说过这个名字。"

"那'秋千大王'呢？"

"啊哈，你是说那个混蛋啊。那你呢，你叫什么名字？"

"名字是给朋友用的，"47号回答道，"所以我不需要名字。"

他猛然把手从铁门的缝隙中伸过去，抓住那个家伙狠狠地撞在了铁门上。那家伙连哼都没来得及哼一声就倒在了地上。47号打开铁门，走进了游乐场。

流程■向左走进标有"Gift Shop"的门。向右转可以看到窗外有两个敌人正在聊天。右边有一扇窗户是打开的，按下□键打开道具菜单，选择硬币（Coin），然后再按下



左摇杆进入投掷模式，向窗外投出硬币，这样外面的两个敌人就会过去查看。看准时机打开门，从广场上跑过去，进入对面的剧场（标有Theater）的大门。

剧院大厅对面有一个敌人背对着大门的方向，还有一个人被捆住，骑在他面前的木马上。按住L1键进入潜行状态，摸到敌人的背后，取出钢丝（Fiber Wire）将他绞杀，并且将他的手枪捡起来。至于那个被捆住的可怜人，就不用去管他了。

从房间另外一侧红色的木架爬上，再翻过围栏跳到另外一边的阳台上。撬开前面的房门之后，马上掏出手枪将房间里面的两个敌人干掉。这个房间里有两个大木箱，还有一个大衣柜。将两具尸体分别塞到木箱里面，然后躲进衣柜。一会儿便有一个药剂师打扮的人跑进了房间。将他绞杀之后，靠近尸体按○键换上他的衣服，并且从地上捡起他掉落的钥匙卡。离开这个房间，用钥匙卡打开左边的门。现在47号穿着药剂师的衣服，这里的敌人是认不出他来的。沿着走廊向前，在左侧的第一个房间里可以找到一把手枪和一盘面包。按×键可以将手枪藏在面包盘中，然后按○键端起面包盘，回到走廊继续前进。

在走廊尽头的门前有一个守卫，他会使用金属探测器检查47号。如果此前将手枪藏在面包盘里面就可以避开检查了。进门之后再从面包盘中把枪取出来。

从旁边的铁门跳到电梯顶上，取出钢丝，按×键可以将下面电梯中的敌人吊死。跳到下面，走出电梯之后破坏墙壁上的电闸，将前面房间中的灯光灭掉，就可以借着黑暗通过下一个房间了。

向前走右拐进入洗手间，有一个敌人正在小便，身边还放着一把微型冲锋枪（TMP）。捡起冲锋枪，靠近敌人背后按×键就能挟持他作为"肉盾"。借助肉盾的掩护冲进下一个房间，干掉所有的敌人，然后从梯子爬到楼上，在一个小房间中找到装狙击枪的手提箱（Rifle Suitcase）。在道具菜单中选择手提箱将它打开，取出狙击枪，然后靠近前面圆形的窗口，将外面



的三个敌人一一射杀。将右摇杆按下两次可以进入狙击模式，并且可以使用十字键的上、下方向来调整焦距。三个敌人分别在下面的街道上、对面的屋顶以及右前方的摩天轮上。然后离开这个房间，从外面的台阶跳到另外一扇小门旁边，出门到室外。从左边靠墙壁的铁管爬下到地面，然后沿着街道走到一扇标有Office的大门前。进门之后在旁边的箱子中捡到毒针（Syringe Poison）。来到二楼看到一个敌人正在和女孩聊天。等他们聊完之后，敌人会走到旁边的门口张望。走到他背后按R1键就能将他推下去。然后迅速进入办公室，使用毒针将毒药注入办公桌上的汽水瓶中，并且躲进衣柜。等女孩出来喝下汽水并且倒下之后，就可以进入旁边的房间，见到约瑟夫·克劳伦斯了。向他出示照片之后随便用什么方式将他收拾掉吧。

从办公室的窗户爬出去，左边的箱子里可以捡到炸药（RU-UP Mine）和引爆器（Detonator）。沿着走廊走到尽头，爬进窗口，将炸药安放在窗口附近的开关旁边（靠近按×键即可）。然后从道具栏中选择引爆器，按R1键引爆。最后掏出枪来，冲下楼去将所有的敌人都干掉，找到标有Exit的门离开就可以过关了。

第一章：葡萄成熟的季节

"你好，47号。你这次的目标在智利，名叫费尔南多·德尔加多。他原本是皮诺切特（注：智利前总统）的智囊团中的一名上校，现在则以葡萄园作为掩护，从事可卡因生产的行当。根据卫星拍摄的情报，我们推断可卡因工厂可能在地下。你必须除掉费尔南多以及他的儿子曼努艾尔。为了庆祝德尔加多家新建成的酒厂，这两天将会举行一个聚会，你可以借机混进去。完成任务后，你可以乘坐德尔加多家的水上飞机逃离。"

流程■此时德尔加多家中正在举行聚会，有不少前来观光的游客，47号也混在其中。但是允许的活动范围只有地图中的A区域，进入其它任何区域或者进入室内都会遭到守卫的驱赶，如果不迅速离开的话就会被守卫攻击了。地图上最主要的建筑有两栋，分别是酒窖（地图上标有Wine Cellar）和庄园（地图上标有Hacienda）。费尔南多·德尔加多就在庄园的二楼休息，而曼努艾尔每隔一段时间都会进入酒窖查看一番。在地图上，这两个目标会以红色圆圈标注出来（如果选择较低难度的话，地图上还会标注出其它的敌人以及更多信息）。

除了这两个目标之外，地图上的人物还分为几类：一是普通的游客，二是普通的守卫（头戴遮阳帽、装备霰弹枪），三是酒窖工人（身穿工作服），四是高级守卫（头戴军帽，装备微型冲锋枪，专门守卫室内区域）。游客和普通守卫的活动范围都是受到严格限制的，酒窖工人可以进入酒窖，高级守卫则没有活动范围限制，可以自由进入酒窖或者庄园。为了方便任务的进行，最好先弄到一套高级守卫的服装来伪装自己。

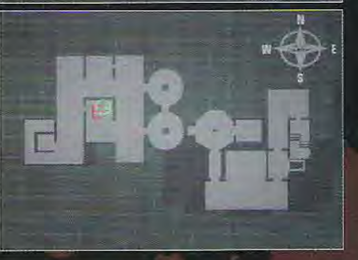
要弄到高级守卫的衣服，最好的方法是一开始便由院子的西边绕过去，到地图的B区域。在B区域可以看到一个工人，不用理会他。踩着这里堆放的木箱子，爬过围墙来到C区域，此时会看到一个高级守卫正进入庄园中。马上跟上去，小心地跟在他的后面进入室内，注意不要被他发现。等他在窗户前停下来之后，便可以用钢丝将他绞杀，并且得到他的服装了。这里并不会有其它守卫经过，所以没有任何危险。

尔加多就在楼上，但是二楼的房门都是锁住的。如果要撬锁的话，就会被二楼的守卫发现，那样就不得不动武了。为了避免无谓的杀戮，最好的方法是回到室外，并且绕到地图上D点。在这里可以找到一根靠墙的水管，用它爬到屋顶，然后从窗户钻进去，你会看到费尔南多独自在这里拉提琴，知道该怎么做了吧！如果动作太慢的话，当你到达这里的时候费尔南多可能到隔壁房间散步去了，不过稍等一会儿他便会回来。

接下来还要干掉曼努艾尔。由于已经有了高级守卫的服装，所以可以自由进入酒窖。最适宜下手的地方是地图中的E区域，耐心等曼努艾尔独自来到这里时将他勒死，并且顺手将尸体塞进旁边的箱子。

任务达成之后，便可以到院子的东南角（地图上F点），沿着小路一直下到码头坐水上飞机逃离了。如果不想损失服装费用，可以先回去取自己的衣服，但是这样的话在去往码头的路上就不得不再干掉一些敌人，各位自己权衡吧。





第三章：幕布后的罪恶

47号从书架上抽出一本厚厚的书，翻开书页，里面夹着一个小纸盒。47号拿起纸盒晃动了几下，一张磁盘掉了出来。将磁盘塞进电脑之后，那个熟悉的声音又传了出来。

"你好，47号，这次的任务是在巴黎歌剧院。你的目标有两个：著名的男高音歌唱家阿尔瓦德·达尔维特，以及美国驻梵蒂冈大使，理查德·德拉汉特。我们的客户认为他们是一个人口买卖集团的幕后主使者，他们从东欧国家买入一些少年，从事卖淫活动。阿尔瓦德正在排演一出名叫'TOSCA'的歌剧，而歌剧院也正在进行翻修工作，因此现场会有很多工人，你可以借此掩护自己。我们在衣物寄存处给你留下了一点东西。另外最近我们在巴黎遇到了一些麻烦，请你特别留心自己的安全，47号。"

流程■此任务的重点在于必须干掉两个目标，而这两个目标互相之间是可以看到的。如果使用通常的手段来杀死其中一个的话，就会惊动到另外一个，为接下来的行动造成很大的麻烦。因此这里必须使用一些计策。根据情报可以得知在正在排练的歌剧中有一个情节是阿尔瓦德所扮演的人物被枪决，看来这是一条可以利用的线索。





进门来到大厅之后，首先到左边的衣物寄存处，稍等一下服务员就会过来，跟他对话之后就可以得到一把老式的手枪。在寄存处的右边是厕所，站在附近等一下，就会看到两个工人走了过来。其中一个手提着工具箱的工人向另外一个人交待了几句之后就放下工具箱进了厕所。尾随他进去，对他使用麻醉针。注意在道具栏中有两支注射器，其中一支是麻醉针（Syringe Sedative），另外一支是毒针（Syringe Poison），区别在于毒针会致命，而麻醉针不会。如果杀死这个工人的话不利于过关评价，因此只要使用麻醉针就可以了。另外麻醉针要瞄准对方的脖子注射。

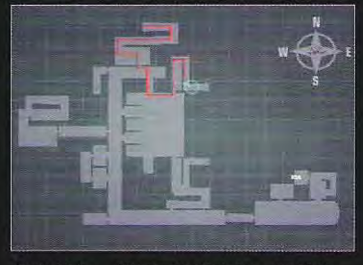
工人昏迷过去之后，换上他的衣服，并且把他塞进厕所角落的垃圾箱中，盖好垃圾箱的盖子，以防被人发现。在厕所门口捡到工人刚才留下的工具箱，可以把手枪藏进去，以躲过警察的检查。不过如果注意选择好路线的话就能避开警察，所以这并不是必要步骤，自己看着办吧。

换上工人的衣服，从一楼走廊最右端尽头的门进入地下室（走廊左端尽头的门同样也可以进入地下室，但是门口有警察盘查，如果走左边的门的话就要先把手枪藏在工具箱中）。接下来，按照地图中所示的路线，来到后台的演员休息区。首先从地图上标有A点的大门进入，然后沿着楼梯一直上到剧院的顶层。在顶层可以找到一个滚轴，从剧场大厅的结构可以知道，这个滚轴下面固定着大厅天花板上的大吊灯。在滚轴上安放好一枚炸弹，然后原路返回到演员休息区，进入B点的休息室，迅速躲进衣柜中。





接下来要做的就是耐心等待。演员们在舞台上排练两次之后就会回到休息室休息。排练到"枪决"剧情时，画面会出现提示，只要看到这个场面两次，就说明演员们快要回休息室了。也可以按L2键打开地图，注意观察红色圆圈目标的动向。过一会儿，扮演执行枪决者的演员来到了休息室。躲在衣柜里不要出来，一直等到他离开休息室之后，再从衣柜出来。演员会将道具手枪放在化妆台上，迅速用从衣物寄存处拿到的真枪把它掉包，然后再躲进衣柜。再稍等一会儿，演员又会回到休息室。毫不知情的他从化妆台上拿走了真枪，开始准备下一场排练。等到他离开之后，再从衣柜里面走出来，沿着原来的路回到剧院的大厅，在舞台旁边找一个角落，掏出引爆器准备好，等待接下来的好戏上演。



没过多久，又排练到了"枪决"的剧情，只不过这次演员手里拿的是真枪。随着一声枪响，阿尔瓦德倒在了地上。等到其他演员醒悟过来事情不对的时候，马上引发了一阵骚乱。大惊失色的理查德也从二楼的包厢跑下来查看。当他跑进一楼大厅的时候，按下引爆器，引发爆炸，大吊灯掉了下来正好砸在他的头上，两个目标就这样神不知鬼不觉地被清除掉了。（引爆炸药的时候要注意好提前量，看到理查德刚一跑进大厅正门的时候就应该按下按钮，这样便可以正好将他砸死）

离开剧院之前，别忘了去厕所拿回自己的衣服。47号离开剧院，回到了街道上。似乎没有任何人注意到他，但是在不远处的阴影中有一个神秘的人物悄悄地掏出了手枪……他是谁呢？



第三章：醉的和醒的

47号走进了一座灯光昏暗的教堂，看看四周无人之后，轻手轻脚地打开忏悔室，弓身走了进去。

“1954。”47号对着忏悔室的另外一侧说。

“对不起，我只能采用这种方式跟你接触。”坐在对面的人说道。这个声音通常只能在电脑的扬声器中听见。

“这样碰面很危险。你平常都很谨慎，到底发生了什么事？”47号问道。

“看起来在我们内部有奸细。这是你的任务指示。不过有一点问题，我们暂时无法确认目标的身份。不过在行动地点已经有一个政府的探员，我们相信他有我们所需要的情报，所以你必须活着把他弄出来。”对面的人塞过来一个小盒子。

“假死药剂？”47号问道。

“你使用这个让探员进入假死状态，把他弄出来之后再救醒他。都靠你了，47号。”



流程■在这个任务中，首先必须在戒酒疗养所中找到卧底探员史密斯，从他那里得到关于目标的确切情报。但是史密斯在进入疗养所之后已经与外界失去联系了。根据情报得知，一些重病人会被送到疗养所的深层治疗区，也许在那里可以找到史密斯的踪迹。



沿着弯曲的小路向上走，在路上会遇到一个人正在小花园中等待。他的通行证就放在身后的长凳上。蹑手蹑脚地靠近他背后（按住L1键行动），把通行证（Admission Paper）偷走。接下来，从疗养所的正门进入（地图上标有Entrance的地方）。进门之后，向接待处的护士小姐出示通行证。护士小姐会为47号打开旁边的换衣间，进去之后换上病人的服装。然后门口的警察会检查一下47号身上是否藏有武器，通过检查之后就可以进入疗养所内部了。

进去之后，一直向西边走来到A点的房间外。趁没人注意的时候进入房间，注意要按住L1行动。房间里面有一个守卫背对着入口的方向，小心不要发出响动被他听见。从墙角的箱子中拿到电击枪（Stun Gun），用它来电晕守卫，然后换上守卫的衣服。把桌上的监视器中的录像带取出来（Steal Video Tape），以防不必要的麻烦，并且拿走桌上的钥匙卡（Keycard Rehab）。从拿到电击枪的地方旁边的小门出去可以找到一个垃圾箱，别忘了把晕倒的警卫藏在里面。

回到屋里，用钥匙打开铁门，经过西边的走廊进入深层治疗区(Medical Swing)。在B点的房间中，两边的出口都锁住了。不过通往C点房间的窗户是打开的。小心躲在窗户旁边，一会儿会有一个巡逻的警卫来到C点的房间，不要被他看见。等他离开之后，再从窗户爬进去，用电击枪把背对窗户坐着的那个治疗区管理员打晕。换上管理员的衣服，并且拿起他掉落的治疗区钥匙（Cell Key），然后迅速将他藏进旁边的箱子中。接下按照地图上白色圆圈的指示，到治疗区下层的禁闭间中找到史密斯探员。与他谈话之后得到了关于目标的确切情报，然后再对他使用假死药剂(靠近按×键即可)。此时47号又接到了联络人的电话，得知还有两个次要目标可以一并除去。

此时，三个目标都会在地图上分别以红色和橙色标示出来，他们都位于疗养院的主建筑之中，不难找到。观察一下三人的行动规律就会发现，头号目标罗伦索·隆巴多（Lorenzo Lombardo）在二楼自己的房间中用煤气灶做饭，只要在煤气罐上动一点手脚（Sabotages），等他来点火时就会被炸死。二号目标鲁迪·蒙萨那（Rudy Menzana）把一瓶酒藏在了D点房间的地球仪中，只要用毒针向酒瓶中注入毒液，他下次再来喝的时候就会一命呜呼。三号目标卡梅因·德索沃（Carmine Desalvo）则喜欢在E点的健身房练习举重，站在他后面等他练习完毕之后用杠铃把他压死(Drop Weight)。其中二号和三号目标不是必须杀死，不过每杀死一个就能多得到一笔额外的酬金。当然，做以上事情的时候都要注意不要被别人发现。此时，假死的史密斯探员应该也被送到了太平间(Morgue)。太平间在本关开始时的位置，先到接待处的换衣间取回自己的衣服，然后趁守卫不注意的时候进入太平间，把史密斯探员救醒，从太平间中标有Exit的门离开就可以了。



第四章：新的生命

“47号，这次的目标名字叫做维尼·辛尼斯塔。他现在正在作为证人而受到FBI的保护，这个月底他将在一场审判中作证。我们的客户不希望看到他活着出庭。此外辛尼斯塔还掌握了一些重要的证据，可能保存在一卷微型胶卷中，你必须将它收回来。辛尼斯塔正在为自己的小儿子举行生日宴会，你可以利用这个机会混进去。保持谨慎，47号。”

流程■本关任务的达成方式相当多样，只要多加注意周围的线索就可以找出很多种解决方法，这里提供最为简洁的一种。

开始之后沿着街道向前走不远，向左拐后可以看到街停着两辆车。左边黄色的车是餐车，而右边白色的车则是FBI用来监视周围环境的工作车。等送餐的服务员离开餐车之后，使用麻醉针向餐车中的面包圈（Donut）注射麻醉剂。接下来只要耐心等待服务员将面包圈送给工作车中的FBI，他们吃下后便会晕倒。趁周围没人的时候进入工作车，换上FBI的衣服，就可以在辛尼斯塔的屋子中不受限制地自由活动了。

进入屋子后观察一下辛尼斯塔的行动规律，很快就可以发现他不断往来于一楼的会客间与二楼的卧室之间。在这个过程中，会有一个FBI警员一直尾随着他，唯有在他进入卧室之后警员会守在门口而不跟进来，看来这是一个可以利用的机会。不过，47号还必须找到辛尼斯塔手中所掌握的微型胶卷，他会把胶卷藏在什么地方呢？暂时不要对辛尼斯塔下手，以防打草惊蛇，先去找到胶卷再说。

如果你购买了关于本关的情报的话，就会得知辛尼斯塔最近刚给自己的老婆购买了一条非常昂贵而且“特别”的项链。这是一条值得注意的线索。辛尼斯塔的老婆在楼下的游泳池附近玩，同时在游泳池旁边还准备好了用于生日聚会的烤肉架。到地图上A点所示的小仓库中可以找到一瓶燃油（Lighter Fluid），用它能够很容易地引起一场火灾。注意仓库的门是锁着的，可以趁周围没人的时候把门撬开，或者也可以少等一下会有一个男人过来打开仓库的门进去拿东西，跟随他进去就可以了。但无论如何，不要当着别人的面撬锁。

拿到燃油之后，回到烤肉架旁边把燃油泼在烤肉上（Rig the Barbecue），然后在旁边等着辛尼斯塔的老婆过来烤肉吃。这个可怜的女人刚点燃火，燃油就引起了猛烈的燃烧，她也被火苗点着了。挣扎了一会儿之后她倒在了游泳池中，从她身上拿到项链（Necklace with Microfilm），微型胶卷就藏在其中。接下来到二楼辛尼斯塔的房间角落中藏好，等他一个人进来之后用钢丝或者毒针解决掉他就行了。趁着还没有人发现尸体，赶快回到本关开始的地点附近从大门离开。当然，过关之前别忘了回到工作车中换回自己的衣服。



第五章：捕鸟游戏

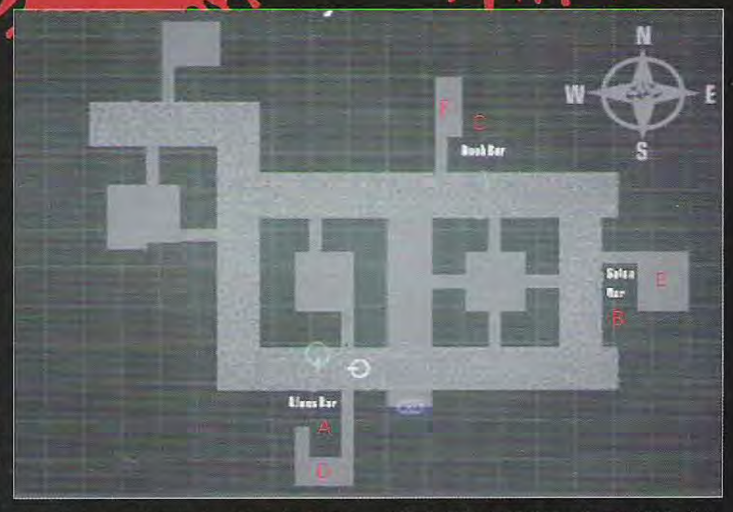
“你好，47号。根据我们的情报，某个组织正在策划一场针对美国内政部长的暗杀行动，他们将在今天的游行活动中下手。我们还不知道这次行动是由什么人在幕后指使的，但是我们的客户要求你除去执行暗杀的杀手，确保内政部长的安全。嫌疑犯一共有三个，其中领导行动的是马克·普拉亚。他的两个手下是雷蒙德·库林斯基和安吉丽娜·梅森。库林斯基曾经是一个世界级的冬季两项运动员，射击技术高超，估计他将是暗杀的具体执行人。而梅森则可能负责联络通信以及后援支持。这两个人之间的关系非常密切，如果其中任何一个知道对方被杀的话，剩下的一个一定



会不惜一切代价进行复仇，因此一定要注意。他们的藏身地点暂时还不知道在哪里，但是我们得知他们的手下正在和暗杀行动的策划者接头，然后他们的手下将把行动的酬金带回去。如果跟踪携带酬金的人的话，应该就能找到他们的所在地。这次行动非常重要，而且游行现场会有很多平民，请务必一定要小心行动。”

流程■本关开始在一个餐馆中，由于正在举行游行活动，所以有不少人都身穿化妆舞会的服装。暗杀组织的成员也都统一以“鸟人装”作为掩护。负责运送酬金的人就在47号面前，身上穿的是红色的鸟人装，很容易辨认。跟他保持一定的距离，一直跟踪他到地图西北角（左上）的一栋建筑前。这里的门口有同样身着鸟人服装的人把守，还有很多“鸟人”在这里进进出出，看来这里就是敌人的指挥部了。在这栋建筑的旁边是一家书店，进入其中到二楼，到与敌人所在建筑隔壁的房间，有一扇被几块木板堵住的门，隔着门可以听到敌人的对话。普拉亚收到酬金之后就会命令库林斯基和梅森开始行动，赶快去市区寻找他们的下落吧。注意书店的一楼可以自由活动，但是如果被书店老板看见47号上二楼的话他会进行阻止，甚至还会叫警察，所以要小心避开他。

此时，内政部长的车队已经开始在街道上行驶了，内政部长所在的位置会在地图上用白色圆圈标示出来。由于库林斯基曾经是冬季两项选手，因此可以判断他将会采用狙击步枪来进行暗杀。而最适合射击的地点就是街道两侧建筑物的阳台。观察一下地图可以发现，在这片街区中有三家酒吧（地图上标注A、B、C三点），库林斯基很可能选择其中之一进行狙击。但是由于酒吧门口都有人把守，所以无法进入一一搜索。看来还是先去找到梅森吧。



从情报得知梅森负责的是通信联络以及后援，在街道上应该可以找到她。她身穿绿色的鸟人装束，也不难分辨出来。她会在街道上四处游荡，而她经过的地区会包括地图标注的D、E、F等几个僻静地区。找到她之后小心地跟踪她，在僻静地区看准四周没人的时候将她杀死，然后拿到她掉落的对讲机(Walkie Talkie)。另外这里有一个节省时间的窍门：开始之后不要跟踪运送酬金的人，直接到D点等待。等一个醉汉离开之后，很快会有一个服务员打扮的人到这里扔垃圾。用麻醉针将他弄晕，换上他的衣服，然后顺手将他塞进垃圾箱藏起来。在稍等一会儿梅森就会来到这里，就可以趁机将她干掉了。

拿到梅森的对讲机之后，库林斯基的位置会在地图上用红圈显示出来。不过由于地图上室内和室外是分别表示的，所以当47号在室外的时候看不到库林斯基的位置。由于现在已经换上了服务员的衣服，所以可以自由进入酒吧了。库林斯基可能在A、B、C三处酒吧其中一个的二楼，判明他的位置之后找到他杀死。再换上他的衣服，从二楼的后门出去，到地图西北角敌人的基地，到二楼找到普拉亚之后，趁他一个人的时候将他杀死，然后从桌上把装着酬金的箱子拿走，到地图上标有Exit的地方脱离就行了。

第六章：危险的圣诞聚会

“47号，参议员宾汉最近有点麻烦。色情业大亨罗恩·德·哈维兰手中掌握了一盘录像带，录像带上记录了参议院的儿子查德·宾汉的一点荒唐事。查德在哈维兰的一家夜总会和一个女孩子玩的时候弄得太过火了一点，把那个女孩子弄死了。哈维兰借此来敲诈参议员。参议员最近正准备参加一个重要的选举，这件事也许会毁了他的政治生涯。我们的客户不希望看到这种情况的发生，因此你必须除去哈维兰，取回录像带。我们的客户也不希望看到查德今后再给他的老爸弄出什么麻烦事儿来，因此你得把他一起干掉。我们的客户已经安排了查德去参加哈维兰所举行的一年一度的圣诞聚会，聚会的场所在哈维兰的别墅中。我们手中有查德的照片，但是哈维兰的近照则很难找到。我们只有一张他十年前的照片，希望对你有所帮助。一切小心，47号。”

流程■本关从码头上开始，向前走一段然后向右拐，可以看到左边高处的墙壁上有一个摄像机，不能被它拍摄到。摄像机的镜头会左右转动，趁它转向左边的时候贴着右边的墙壁快速跑过去。前面的控制室中有一个穿着圣诞老人服装的守卫，不要被他发现，等他转过身之后，开门进去用麻醉针将他击倒。如果本关开始之前你没有选择携带枪械的话，最好把他掉落的手枪捡起来。然后再换上他的衣服，并且把他扔到旁边的栏杆外面。控制室靠近门口的墙壁上有一个开关，按下开关将外面通道的激光关闭，就可以进入了。



进去之后到电梯旁边，按下电梯门口左边的按钮（Call Elevator），稍等一会儿电梯下来之后进入，并且按下按钮上楼（选择Staff Floor）。来到楼上之后走出电梯，向左拐之后可以看到左边有一扇玻璃门。出玻璃门来到外面的阳台。从左边的栏杆翻出去，可以看到山壁上有一条狭窄的小道。贴紧山壁从小道上走过去，跳到对面的阳台上。不过暂时不要进门，回头看高处，可以看到空中有一个透明的圆环，似乎是玻璃的。记住这里。

接下来进门，走上一段楼梯之后回来到一条装饰华丽的走廊中，还能看到一个守卫正在和一个穿着暴露的女郎聊天，看到47号过来之后他们两人就散开了。注意这里千万不要跟随女郎走进房间，否则会惹来杀身之祸。到地图上A点所标示的地方，这里的水帘后面实际上是一条通道，可以走进去。走到B点，从水帘后出来之后可以看到一个摄影师。用麻醉针将他击倒，把他拖到水帘后面藏起来，并且穿上他的衣服。如果到C点的话，可以看到查德正在泳池中休息，而泳池的底是玻璃的，原来刚才在下层阳台上看到的就是这个玻璃池底。暂时不要管他，从D点进入电梯到上层（Studio Floor）。哈维兰就在这一层，此时他会在地图上以红圈表示出来。这里最大的一个房间是摄影棚，摄影师们正在为一些女郎拍照。在摄影棚的南端可以找到一架梯子，可以爬到灯架上。绕着灯架走一圈，找到一个能够安放炸弹（Place Bomb）的位置。放下炸弹之后稍等一会儿，哈维兰会到摄影棚来巡视，等他走到摄影棚中央的彩灯下面的时候引爆炸弹，就可以让彩灯掉下来将他砸死了。而录像带就在F点标注的房间桌上摆着，趁着守卫们不注意的时候顺手牵羊就行了。

然后原路返回，一直到能看见泳池底的阳台。对池底开一枪打碎玻璃，查德就会掉下去摔死了。最后回到本关开始的地方离开，记得要小心不要被摄像机拍到啊。



第七章：密西西比河之旅

“欢迎来到密西西比，47号。有一个叫做‘Gators’在密西西比河上利用一条客轮运送毒品，我们的客户希望能够中止他们的毒品运输。你的任务是消灭掉船上的6个Gators成员，以及他们的头目。另外，我们的客户还希望你能够找到一份文件，文件有可能放在头目的保险箱中。客轮的最上面两层是Gators的私人区域，一般人是禁止进入的。除此之外我们还没有掌握其他的情报。祝你成功，47号。”

流程■这艘客轮一共分为5层，其中有很多地区是限制进入的。根据已经知道的情报，只有高级服务员（1st Class Pursers，身着水手服、穿短裤的人）才可以进入Gators的私



人区域，所以当务之急是弄到一套高级服务员的衣服。开始之后，47号会在第一层的甲板区。很快就会有一个Gators的成员从前面的楼梯上走下来，并且进入第一层的锅炉房。锅炉房禁止普通游客进入，暂时先不用管他，去看看别处的情况吧。

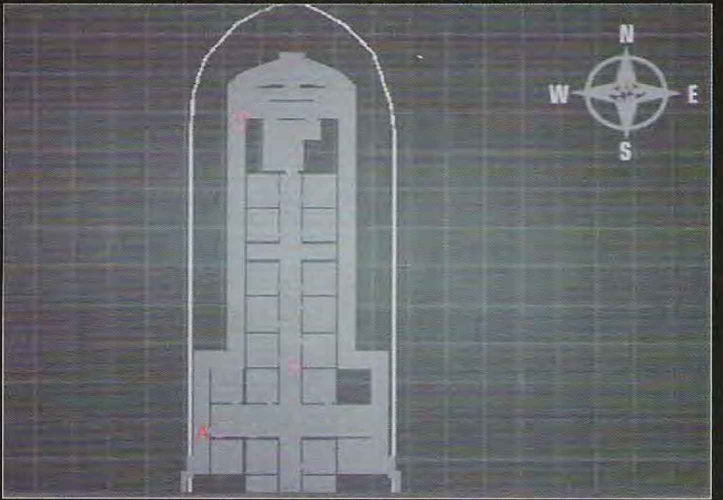
走上前面的楼梯，然后从正面的大门进入室内。在这里如果走上台阶的话就通往客轮的第四层餐厅区，而如果从台阶之间的门进入的话就通往第三层客房区。先来到第四层，穿过餐厅，从另外一边的门出去之后向右拐，可以找到一个小厨房，里面有一个服务员在烘烤蛋糕。不要进入厨房，在门口等着。第一个蛋糕烤好之后，会有一个服务员来将蛋糕端到餐厅。继续耐心等待，等第二个蛋糕烤后之后，在里面的服务员转过身去背对着门口的时候偷偷地进入厨房，用毒针往蛋糕里面注射毒液，然后赶快离开厨房。过一会儿，会有一个高级服务员把这个蛋糕端走，送到第五层给Gators的成员吃，现在暂时先不用去管他了。接下来回到第三层的客房区，前面的走廊上就有一个Gators的成员正在和一个女人调情，靠近他们之后他们便分开了。此后，那个成员回先进入自己的房间停留一会儿，然后来到侧面的甲板上休息（地图标注A点处）。悄悄靠近他的背后，按R1键把他推下船去，解决



掉第一个目标。不过这里要注意另外有一个女游客也有可能到附近休息，要等她离开之后再下手。

接下来，从旁边翻出栏杆外面，跳到船沿的铁架上，并且沿着铁架跳到另外一端的铁架上。跳过去之后不要急着向前跑，因为前面可能会有一个船员在抽烟，不要被他发现了。躲在拐角后面，调整好视角，如果看到船员的话就要等他离开之后再继续前进。就在船员停留的位置后面，有一个菱形格子的木架。等船员离开之后可以从木架爬到上层。注意在上层的甲板上有一个Gators成员来回巡视，这里可以暂时停留在木架上，就不会被发现了。等到Gators成员转身离开之后再爬上去，并且小心地跟在他身后。等他在栏杆附近停下来之后，也把他推下船去。

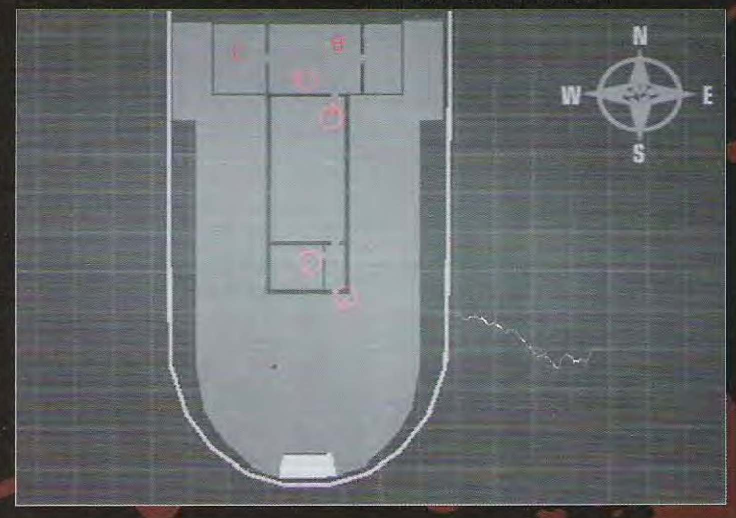
再回到从木架爬上来的位置，从附近的小门进入厨房中。厨房里有一个高级服务员，小心不要被他发现了。等他转身之后，从背后靠近他，用麻醉针



将他击倒，换上他的衣服，并把他塞进旁边的冰柜。在靠近门口的桌子上，放着一个大蛋糕，这是给Gators的头目准备的。如果身上携带有武器的话，就要先将武器放进蛋糕盘中，并且掏出毒针给蛋糕注射毒液。然后端起蛋糕盘，回到把刚才那个Gators成员推下船的地方，从楼梯上到客船的第五层。

此时如果一切顺利的话，刚才在第四层厨房里下毒的那个蛋糕应该已经被送到，而且吃下蛋糕的Gators成员已经毒发身亡了。在船舱门口守着的Gators成员会要求搜身，让他搜查，如果身上还带有武器的话必须交给他。如果之前已经把武器藏进蛋糕盘中就不用担心了。得到许可之后，进入到地图B点头目的办公室，把蛋糕放在他的桌上。等一会儿他就会把蛋糕吃下去并且被毒死。需要找回的文件就在C点房间的保险柜中。此时不会有其他人到头目的办公室来，可以轻松地拿到文件。这时第五层还剩下两个Gators成员，他们都是单独行动，所以可以轻易杀死。唯一要注意的是过一会儿还会有服务员送蛋糕过来，最好把尸体都藏到头目的办公室去，这样就不会被人发现而降低评价了。

现在只剩下锅炉房中的最后一个Gators成员了。由于已经穿上了高级服务员的服装，所以可以自由地进入锅炉房中。锅炉房中除了那个Gators成员之外还有几个其他的工人，如果想要保持评价的话就不要伤及无辜，找个机会干掉Gators成员就可以了。最佳时机是他趴在机床栏杆旁边的时候把他推下去。然后从锅炉房的后门离开，来到第一层甲板的尾部，使用救生艇脱离。





这次的续作无论是在系统还是游戏风格上都与N64版的第一作有着明显的区别，双线协作系统的引入使得本作玩起来能够充分体会到小组协同作战的乐趣和重要性。可以在单机上游玩的多人对战模式也颇为有趣，只是要开启全部隐藏人物可并不容易。 □文/北斗

PS2	本刊译名：火线任务2·海神计划			TEEN
	KOEI	39.99美元	2006.4.25	
动作游戏	DVD-ROM	美版	1-4人	73K

HIDDEN EXTRAS 通关后的隐藏要素

SHADOW STALKER模式

通关保存记录后，再次选择新游戏时，就会在选择难度时发现除了原来的"EASY"、"NORMAL"和"HARD"之外，最下面本来全是问号的那个隐藏模式开启了，这一模式就是"SHADOW STALKER"。这一模式其实相当变态，之所以说它变态，并不是说敌人的数量会明显增多或是其攻击力大幅增强，顾名思义，该模式最变态的地方就是游戏中所有的敌人都是透明不可见的！好在虽然我们看不见敌人的身体，不过其偶尔浮在半空的枪支还是能够看见的，对准枪支所在的地方射击就能命中。只是如此一来，在该模式下，对玩家们的观察能力将是一个极大的考验，所需花费的时间和消耗的弹药量也会大量增加，最关键的还是要熟记地图上敌人们的位置分布，这一点可以通过在别的难度模式下反复游戏来联系。总之，想要挑战本模式下通关是一件很有勇气的事情。


一该模式下敌人都是透明的。

EXTRA OPTIONS模式

和别的大多数游戏一样，将游戏打穿后自然少不了追加一个可以欣赏游戏中所有背景音乐和动画片断的模式。通关后会在主菜单最下面追加"EXTRA OPTIONS"模式，在该模式下一共有36首BGM和9段动画，虽然数量比较少，不过有不少BGM都是我们在游戏中没能好好去听的，在这里欣赏欣赏也不错；另外，在此还能观看到BAD ENDING时的结局动画哦，呵呵。附带一提，"MULTIPLAYER MODE"模式中，将游戏通关一次后即可打出绝大多数的隐藏人物，至于最后剩下的四个隐藏人物则与玩家所选游戏难度和过关等级评价有关。

GAME SYSTEMS 游戏系统介绍

双线协作系统

本作最有特色的一点就是双线协作系统，每一个任务都是有两名主角同时进行、相互协作来共同完成的。不过本作的双线协作系统和"生化"中两个主角来回切换的方式并不一样，简单来讲，在本作中玩家需要先后各用两名主角将同一张地图各完成一遍才行。一般来讲，第一个登场的主角其主要任务就是协助第二个登场的主角，帮他打开某些特定的门、开关电源、协助其战斗等等。当然，这个所谓的"第一"、"第二"，只是以玩家在每一关中操纵主角的先后顺序而言的，实际在游戏中，两名主角是同时展开行动的。游戏中一共有三名主角，他们分别是CRAIG、NICK、MIA，仅从外貌和体型而言，CRAIG属于全能型、NICK属于火力型、MIA属于速度型，不过从实际使用情况来看，三个人用起来并没有明显的差别。特别值得一提的是，在同一个关卡的同一张地图中，第二个登场的主角初始时的生命值（也即CRT）是继承的第一个登场主角完成任务时剩余的生命值，所以大家每关用第一主角时需要更加小心谨慎，想一想吧，如果第二主角登场时继承的是第一主角可怜的1点生命值，打起来会是多么的痛苦？！当然，补充生命值的方法除了在任务中捡到有"P"字符号的道具外，第二主角在游戏中得到第一主角协助时每次也都会增加一点生命值，这也算是对"生命值继承"系统的一种变相补偿吧。

逮捕与爆头

每打完一关之后的任务评价之中，有一项就是玩家在关卡中逮捕敌人数量的多少（ARREST），逮捕的敌人越多，评价也就越高。那么如何才能算是逮捕敌人呢？其实非常简单，游戏中的敌人，我们对他的攻击判定其实分别有头部、脖子、躯干、双手和双脚这些部位的。如果我们直接射中头部，就能一枪毙命，也就是俗称的"爆头"，如果是射中其他部位，则需要两枪才能解决敌人——当然，这里的枪是除了来复枪和火箭筒这类一枪毙命的武器之外的。想要实行逮捕，首先不能"爆头"，其次两枪之中第二枪不能击中对方躯干只能击中对方的四肢，由于手枪在瞄准时可以精确选择部位，所以是非常好用的武器。另外，实行逮捕也未必非得用枪射击，悄悄接近后按X键将敌人摔倒也能完成。游戏中特定关卡中会有戴红帽或是穿红色衣服的敌人，对付他们是一定不能杀死的，必须实行逮捕，因为他们身上有密码和关于BOSS的重要信息，必须通过逮捕才能得到，而且部分情况下一旦将他们杀死是会直接导致任务失败的。切记切记！


一爆头的话虽可以做到一枪毙命，但会影响过关评价。

EPISODE 01 THE CRISIS RESPONSE TEAM 危机应急小组

MISSION 01 THE SUBWAY INCIDENT


一在规定时间内将面前这些敌人全部干掉即可。

Route A(CRAIG):照例一开始的几关是用来帮助玩家们熟悉游戏操作和系统的。其实在主菜单中就有训练模式，选择新游戏后系统也会提示玩家要不要先进入训练模式，不妨先利用这个机会熟悉熟悉操作。场景是在一处地铁站中，主角们所在的"危机应急小组"需要将占据地铁的恐怖分子解决掉。进门后马上蹲下躲在杂物之后，利用杂物的掩护先将对面的两个敌人解决掉。接着从右边的检票口绕过去，注意对面有敌人，尽量弯腰前进，解决掉伏兵之后可以考虑进入旁边的房间搜刮一把。接着前进会要求在限定时间内将对面的敌人干掉，所谓"限时状态"是指玩家进入特定地点后，屏幕上会出现蓝色的倒计时，玩家需要在规定的时间之内完成系统指定的任务，指挥中心会提醒我们该作些什么，如果没能在限定时间内完成任务，每隔一定时间玩家的生命值就会被扣去一点，同时完成任务的快慢(也就是所花的时间)也会影响到另一名主角的剧情进展。以这次的限时干掉敌人为例，如果我们在限时内完成就会得到"FAST"的评价，接下来操作NICK到达这一处剧情时，敌人们会被马上干掉；如果没能在限时内干掉敌人，不但玩家的生命值会开始被扣，完成后得到的评价也是"SLOW"，接下来操作NICK到达此处时，需要等上一段时间敌人才会被干掉，NICK也会抱怨CRAIG的动作太慢。消灭掉所



一使用第二名主角进行游戏时可以得到额外的生命值补充。

有敌人后任务完成。

Route B(NICK): 本次任务同样比较轻松，干掉几个小喽罗后来到检票口附近，此时触发刚才完成的CRAIG援助消灭敌人的剧情，不费一枪就能搞定。不过敌人还是会有援军赶来的，将他们都解决掉后下楼。接下来需要利用场景中堆置的众多杂物作为掩体，逐步清除掉前面的敌人，路上可以补充生命值和弹药，将敌人全灭后任务完成。

Route A(CRAIG): 本关的第二张地图，这里说一下，在有两张地图的关卡中，各地图之间的生命值继承系统都是单独算的，也就是说第二张地图的第一主角初始生命值不会继承第一张地图的第二主角完成任务时的剩余生命值，所以大家不必担心。这次的场景是在地铁内，注意地铁上的座位处是无法隐蔽的，只有上下车



本作一共有十个大的章节，每一章又各包括三个任务。

的车门处才行，一定要充分利用车门的掩护作用，否则会很难打。清除掉前面的敌人后需要在限定时间内干掉对面的几个敌人，小心千万不能伤到人质！

Route B(NICK): 与CRAIG相反，NICK是从地铁的另一头上来的，路上同样多利用车门的掩护，前进一段距离后会收到CRAIG的通信。干掉拦路之敌，在尽头触发CRAIG的援助剧情，等CRAIG将敌人消灭掉后上前解救人质，任务完成。

MISSION 02 HOSTAGES IN THE FINANCIAL DISTRICT



根据提示进行操作即可开门。

Route A(NICK): 这次的任务比较简单，基本上就是一边前进一边消灭敌人，注意保存自己就行了。屏幕左下角的地图要注意随时观看，地图上的红色点就是我们完成任务必须要去的地方，红色三角形是需要前往的楼梯处，不明显的红色小横杠是被锁住的门。先要打开开关，之后再打开电源即可完成任务。

Route B(MIA): 由于本关的任务是解救被恐怖分子抓走的人质，所以在前进的途中、特别是与敌人发生枪战时注意不要误伤人质，每解救一名人质，MIA的生命值就会增加一点。一路前进，最后经过一场激烈的战斗，再用手枪射击墙上的开关即可完成任务。

MISSION 03 FOLLOW THE MONEY!

Route A(CRAIG): 场景是在一处地下基地之中。出门后会看到有红色的激光挡路，前期这种激光有两种，较高的一种需要我们蹲下通过，较低的一种则是通过按X键翻滚跳过，翻滚时需要有一小段距离作为提前量才行。接着前进，会有三道红色激光将过道完全封死，此时需要我们用枪射击对面墙上的金属盒子，打一枪盒子的盖就会给掀起来并露出内部的绿色按钮，然后我们得马上再射中该按钮即可解除红色激光，对付这种机关，用手枪射击最合适，掌握好节奏连续两枪就能轻松搞定。接着是限时任务，需要马上上下楼进门后干掉一个敌人在里屋按下开关。最后还会有一场枪战，充分利用屋子里的地形掩护将敌人全灭后任务完成。



射击对面墙上开关解除激光。

Route B(NICK): 前进一段路程会遇到戴红色帽子的敌人，用手枪打他四肢两枪或是直接上前将其摔倒后得到密码（PASSWORD），用密码可以打开本地图中的某处特定房间，里面有大量好东西补充；继续前进干掉一些敌人后会遇到一个穿红色衣服的人，同样将其逮捕后得到关于BOSS的重要信息（KEY ITEM），有了这个重要信息，在对BOSS



开始只能选择上面三种难度。

战时即使不幸死亡也能在"BOSS RETRY"重来时保持上一次对BOSS的伤害。在以后有BOSS战出现的关卡也都遵循上述规则，红帽敌人有密码，红衣敌人有重要信息。路上有一个房间内可以找到钱袋，最后是BOSS战。

BOSS战(VS Abdullah Qalzai): 我们面对的第一个BOSS，场景中还会有不少小喽罗干扰，可以不必理会他们。灵活利用障碍物掩护自己，BOSS瞄准我们时会有一道红外线照射在我们身上，必须马上翻滚躲开或是马上射击命中BOSS打断其射击。BOSS被射中后会分身躲开，此时我们的攻击是无效的，所以命中后马上跑开躲避，等待下一次机会。三枪即可将其搞定。

EPISODE 02 SMASHING THE CARTEL 终止交易

MISSION 01 DRUG DEAL GONE WRONG

Route A(MIA): 出发后不久会有一个限时任务，要求找到开关并打开。然后会遇到不少敌人，由于其分布比较密集，所以直接扔一颗手雷就能完事，别在这上面浪费太多精力。路上会遇到被恐怖分子绑架的人质，上前接触后就能成功解救。最后有一处地方需要拆炸弹，拆炸弹的方法就是将两个不断在蓝色和黄色之间变换的指示灯都用枪击中变成蓝色，推荐使用手枪；注意击中第一个指示灯后，另外一个指示灯颜色切换的时间会加快，射击时注意打提前量，一旦失败就会直接导致任务失败。成功拆除炸弹后救出另一名人质，任务完成。

Route B(NICK): 躲过敌人的第一轮攻击，附近的房间内有补充。往右走，干掉两个敌人。前进的道路会被红色激光挡住，用手枪射击开关解除红色激光。前进，最后干掉三个敌人后，再救出人质，即可过关。



用手枪射击墙上的开关来打开一些机关继续前进。

MISSION 02 THE CARTEL HEADQUARTERS

Route A(CRAIG): 先去上面的屋开锁，之后往下走，有一场战斗，干掉敌人后出门，有补充弹药的地方。后期还有一个限时任务，需要在规定的时间内将敌人全部干掉，在抓紧时间射击的同时也要兼顾自身的安全，完成后打开开关，搞定。

Route B(MIA): 找到被敌人隐藏起来的毒品作为证据是本关的要点，在某房间内有两个红色的垃圾箱，打几枪可以将垃圾箱打坏，从中可以找到我们正在寻找的毒品。前进，会找到嫌疑犯，不要开枪攻击他们，上前接触他们询问相关信息他们就会消失（给逮捕走了），类似解救人质。有一个单间的房里再次打坏垃圾箱可以得到证据。最后在一大房间内有数名敌人，枪战的时候注意别打中犯人。



背摔可以一招就将敌人解决。

Route A(CRAIG): 这条路线比较简单，只需不断根据地图上的红色圆点指示前往指定地点即可。在最后需要在限定时间之内拆除3组炸弹，其实时间还是比较宽裕的，不要太心急，关键是射击时要看准指示灯闪烁的颜色，掌握好其变化的节奏就行了。

Route B(MIA): 进左边的屋内打开开关，本关需要解决的敌人的数量不少，多多利用楼道上堆置的物品以及墙角的掩护，再加上蹲下探头射击。路上有不少红色激光，高的还好，直接蹲下就能通过，由于场地比较狭窄，在翻身跳过低的激光时还是要注意一下距离，免得不小心碰到，那可就是直接翘辫子了。最后干掉守卫找到嫌疑犯即可过关。

敌人也是会躲到掩体后面的。

MISSION 03 ARANGO ON THE RUN

Route A(CRAIG): 出门后快速往右走打开开关。出来后继续前进，在岔路口往左走，干掉敌人后，在门内打开开关。上2楼可以找到我们需要的证据。再次下楼，回到刚才那个岔路口，往上走到尽头打开开关，最后来到目的地，与敌人展开枪战，全灭后任务完成。

Route B(NICK): 这条路线的任务要相对简单明了，一路上除了需要面临的多次遭遇战之外，主要就是上2楼找到需要的证据。然后会有一场比较激烈的战斗，继续向前，注意躲避红色的激光。最后到达目的地完成任务。

Route A(CRAIG): 从这张地图开始，我们会遇到手持火箭筒的敌兵，火箭筒的威力之强劲，相信也就不必我废话了；所以在与之对敌的时候一定要利用好环境中的掩体，好在所有小喽罗级别的敌人都是两枪死，爆头的话更是一击毙命，打起来还是不难的。建议大家最好还是不要直接将其爆头了，逮捕后是可以得到他所拿的火箭筒的，用起来相当爽啊——虽然弹药太少了一点。干掉火箭筒兵后去左边打开开关，在有两架梯子的房间内快速干掉敌人后过关。

Route B(NICK): 照例有BOSS出没的关卡自然也就少不了"红帽"与"红衣"两兄弟，只不过这次他们的装备换成了火箭筒，算是升级了，同样注意不要把他们打死了，密码和关于BOSS的重要信息都是对我们非常有用的东西。其余不重要的部分就略过不提了，在2楼尽头需要射击对面的开关才能继续前进，最后遇到BOSS。

BOSS战(VS Felix Arango): 有了第一次BOSS战的经验，这次对付起Arango来就要轻松不少了。Arango的火力比较强劲，被我们击中后同样会分身进入无敌状态，注意这个分身无敌的招数也几乎是所有BOSS都会使用的伎俩，所以"宜将剩勇追穷寇"这句话在这里不是很实用。此战同样会有不少敌方喽罗站在旁边搅局，不过我们也不是孤军奋战，CRAIG会在楼上对NICK进行火力支援，只需将精力放在Arango身上即可，两人互相掩护，轻松即可把Arango搞定。



尽可能快的帮队友打开开关。

EPISODE 03 THE ADM THREAT 核弹头危机

MISSION 01 STING OPERATION


↑使用C4可以将特殊的门炸开。

Route A(CRAIG):去右边的门里拿到两颗C4塑胶炸弹，回来用C4将木头门炸掉即可继续前进。注意：C4和手雷、闪光弹一样都是副武器，用方向键的上下键进行切换，按三角键是使用。用C4时需要先按一次三角键将其放置在要炸的地方，再按一次三角键即可遥控爆炸，由于C4爆炸时的杀伤力和杀伤范围都很大，所以引爆前务必保持相当的距离防止炸到自己。左边的屋里打开开关，接下来有一个限时任务，我们需要在规定时间内往右边走，用C4炸开门，再回头往左边清除掉敌人。之后任务完成。

Route B(MIA):首先会遭遇到两个火箭筒兵，将他们解决掉，再干掉两名守卫，找到嫌疑犯与之对话，发现其并不知情。继续前进，又会遇到两个火箭筒兵，再次将他们干掉，这一关可以缴获不少火箭筒，打起来还是挺爽的，呵呵。之后得到CRAIG的援助，门被他用C4炸开，前进来到右中间的房屋里，这里的嫌疑犯同样也是一问三不知。去到地图右下可以找到我们埋在敌人内部的线人（Agent），与其对话，得知ADM已经被敌人头目带走了，任务完成。

MISSION 02 THE BOMB?

Route A(CRAIG):先关掉电源，然后装备上夜视仪开路，在右边的门内找到电源，打开后重新恢复照明。上2楼，可以找到需要的主顾列表（Client list),有了这条线索，对我们寻找幕后主使人会大有帮助。之后会有一个限时任务，只需根据地图上的指示到特定的房间内关掉电源即可，之后干掉3个敌人，再度打开电源后任务完成。

Route B(NICK):刚走没多远就会得到CRAIG的援助，电源被关掉，同样打开夜视仪防止摸黑。前进不久后会有一场遭遇战，将敌人全灭后找到嫌疑人进行询问，嫌疑人不知情。走到路的尽头后CRAIG会打开电源，开门后接着向前，在尽头处会有一场枪战，将敌人全灭后找到了有利用价值的嫌疑人。



↑这关有许多开关要打开。

Route A(CRAIG):刚出门就遇到了Nate Vaughn，本章的BOSS，不过现在还不是与其对决的时候。注意该房间的两边都有敌人，不要只解决完一边就麻痹大意。在2楼可以得到C4塑胶炸弹，接下来的房间地板上我们可以看到红色的C4炸弹，这表示其已经被激活，不过我们只需尽快走过去还是可以回收的。然后出门在走廊里会再度遭遇Nate Vaughn，双方隔着一道半开的大门，击中他几枪后其会再次逃跑，趁机回收地上那些红色被激活的C4炸弹。往右射击墙上的开关关闭掉右边路上的红色激光，进门补充弹药后会有一个敌人冲进来，将其干掉后来到上方的房里。电视机右边的墙上隐藏有一个开关，将其激活后进入限时任务，从左侧的房里往下走回到刚才与Nate Vaughn战斗的岔路口，左边原本被激光封锁的道路已经可以通行，快速冲进去打开开关，任务完成。

Route B(NICK):来到大厅内有一场遭遇战，利用障碍物掩护好自己。路上会分别遇到"红帽"和"红衣"，得到了密码和关于BOSS的重要信息。路上比较简单，会依次遭遇不少敌人，CRAIG也会帮助我们打开途中不少被锁着的门，最后就是BOSS的对决了。

BOSS战(VS Nate Vaughn):房里两边各有一个小喽罗骚扰我们，地面上放置了很多C4，我们可先回收再注意观察Vaughn的行动规律，将C4预先安放在其必经之地，等其路过时再引爆。其实还有更简单的方法，那就是和以前一样用枪支射击，不过此时我们身上应该有来复枪了，给Vaughn几枪即可将其搞定。

MISSION 03 RECOVER THE ADM



↑本关需要用狙击解决大批敌人。

Route A(CRAIG):任务非常简单、但实际操作起来却未必简单的一关。本关CRAIG的任务是将一楼的敌人全灭，不过其身上配置的唯一一把主武器就是狙击枪，所以本关实际上是考验玩家狙击能力的一关。中途可以上2楼补充弹药，敌人会从下水道那一侧源源不断的赶过来，在解救了最开始的人质并占据楼梯口的有利地形后，争取在最短的时间内将敌人全部干掉吧。之后再次上到2楼，触发限时任务，需要在规定时间内将对面的敌人全部解决。

Route B(MIA):CRAIG负责的是一楼，MIA负责的自然就是2楼。将敌人全部消灭后来到检票处，触发CRAIG的援助剧情，敌全灭后先在进检票处的角落地面上埋一颗C4，接下来会有用的。然后往左走，找到蹲在地上的嫌疑人，对话完毕后本作中的最终BOSS Markus Ross乱入，一通对话完毕后其留下一大堆的喽罗。MIA躲在杂物后面，此时我们会发现大批敌人都站在了我们刚才安放C4的角落，不用我多说大家也该知道是时候该放焰火玩玩了吧。最后解决掉所有敌人之后，冲出房间的CRT队员们却发现，恐怖分子的头目Markus Ross早已经乘车扬长而去……

EPISODE 04 ARMS PROLIFERATION 武装商业组织

MISSION 01 THE ARMS SYNDICATE

Route A(CRAIG):据可靠消息，最近出现了一个叫作"新大西洋"(Neo-Atlantic)的武装商业组织，其成员从事的大多是一些非法的军火买卖，得知这个消息后，上级决定派主角所在的"危机应急小组"（CRT）深入敌巢展开调查。CRAIG独自先到达指定地点，一开始先往右边走，之后NICK也会赶来，两人同时展开行动。先关掉电源，戴上夜视仪，来到指定地点后找到大量RPG火箭筒，这些都是证据。之后街道限时任务，需要在限定时间内打开电源。完成后上2楼，在有铁丝网做的路障的岔路口处预先安放一颗C4，接下来往左走。触发情节后会有一批敌人赶过来，强大的火力会给我们造成很大的麻烦，不过其正好站在刚才安放C4的地方，只听"轰"的一声巨响……在左边的房内再次发现大量RPG火箭筒，最后来到地图中下的房间，枪战过后找到两名嫌疑人，任务完成。



↑关灯后使用夜视仪行动。

Route B(NICK):上方可以得到冲锋枪，从右边进去，这时CRAIG会打开电源。接着去2楼，上楼前在旁边的屋里可以找到档案资料，汇报后指挥中心要求寻找其他的资料。在2楼的左边打开开关，来到1楼，去左上打开开关。接下来干掉两名敌人，在地图中上的房间里找到另一份档案资料后任务完成。

MISSION 02 CHEMICAL WEAPONS RECOVERY

Route A(CRAIG):从上次行动中得到的资料来看，这个"新大西洋"武装商业组织很有可能正在秘密从事化学武器的开发，我们必须马上加以阻止！一上来就是一个限时任务，我们需要在规定时间内打开开关。完成后回到左边的门，路上小心躲避那些红色的激光，路上会在某个指定的房间内找到敌人研究化学武器的部件。最后在尽头处打开开关，小心敌人。

Route B(MIA):一路前进，之后某个房间内需要打开电源才行，等待一会，CRAIG的援助到达，他会帮我们打开电源，之后继续前进。同样路上会在某个指定的房间内找到敌人研究化学武器的另一个部件。再然后干掉数名敌人找到一个嫌疑犯，与其交谈，没有得到什么有用信息。接下来CRAIG会帮我们打开开关，在目标地点找到最后一个化学部件后任务完成。

Route A(CRAIG):前进不久会触发事件，队友NICK遭到敌人火力的压制，迅速帮其干掉这些碍事的家伙们。完成后继续前进，又会遇到与刚才类似的情形，再次帮助NICK解决掉拦路之敌。接下来在路上会找到一名嫌疑犯，最后在限定时间内打开开关即可完成任务。

Route B(MIA):一直向前走，路上会分别遇到两次大量敌人挡在前面，好在队友CRAIG会帮助我们将这些讨厌的杂鱼搞定。在尽头处打开开关，出门剧情完毕后马上翻身跳离所站的地方，因为这儿放置了许多油桶。最后找到电脑，从上面下载了我们需要的全部资料，再安全赶到目的地就能过关。



↑在限定时间内帮NICK打开电源。

MISSION 03 MERCHANTS OF DEATH

Route A(NICK):出门后我们会遇到新的机关APM，根据我们离它的远近其下方的指示灯颜色也会发生变化。在2楼得到狙击枪，用狙击枪射击远处的开关开门（也可以用手枪射击，不过就是比较考验玩家的瞄准能力而已了）。从2楼的另一个门出去，下去后接到限时任务，需要在限定的时间内关闭电源。最后再消灭掉所有的敌人。



↑这种APM要尽量离它远一点。

Route B(MIA):与以前一样，没走多久就遇到了"红帽"敌人，逮捕后得到密码。到达关闭电源的地方，拿到东西后返回，回到刚进门的地方，打开开关再度返回关闭电源拿东西的地方。在大厅内遇到大批的敌人，这里敌人不但数量多，火力也比较猛烈，反击时请注意安全。搞定这批敌人后会遇到"红衣"敌人，逮捕后得到关于BOSS的重要信息。打开开关，回到刚才发生过枪战的那个大厅，一直往下走到达目的地。

BOSS战(VS Ruslan Khamidov):这位仁兄不但个头相当强壮，使用的也是手持重型转轮机枪，火力极其强大且射速快。不过除此之外和我们之前遇到的几个BOSS就没有太大的区别了，有来复枪的话可以考虑优先使用，一番激战后终于成功将其打败。



EPISODE 05 UNEXPLAINED ATTACKS 突如其来的袭击

MISSION 01 HOSTAGES IN PERIL



←游戏中也会随着剧情的发展插入一些动画片段。

Route A(CRAIG):首先就接到一个限时任务，得在规定时间内下楼打开电源，注意有敌人。在大厅内打开开关，遭遇敌人援军后，建议用手雷将他们解决掉，会轻松不少。来到2楼，发现有激光封锁住了去路，在旁边的屋内关闭电源后即可顺利通行。出门后会有一场战斗，枪战时注意地上有人质，不要误伤了他们，将敌人全部消灭后成功解救两名人质。

Route B(MIA):干掉遇到的敌人后下楼，之后CRAIG会帮助打开电源，开门后可以解救一名人质。在中下的房间内成功解救第二名人质，开门后去上方解救第三名人质。打开左上的门，上2楼。最后在房间内又是一场枪战，干掉3名敌人后救出最后2名人质，任务完成。

MISSION 02 TURMOIL AT THE STEEL FACTORY

Route A(MIA):往前走，开门后是枪战，接到限时任务，需要在限定时间内干掉3个敌人，没什么难度，注意自己的安全即可。开门，上2楼，经过一路厮杀最后从地图的另一个地方重新回到1楼。之后除了必要的战斗外还会有一次遭遇战，消灭掉敌人后在最后打开开关，任务完成。

Route B(NICK):前进一段距离后与敌人遭遇，此处会得到队友MIA的支援，将敌人全灭后接着赶路。开门后会遇敌，不难将他们解决掉。之后一直沿着地图左边的那条狭窄通道往下走，绕到地图中下方后，MIA会帮助我们打开门。接着前进，在有炸弹的房间干掉所有敌人后过关。

Route A(MIA):上到2楼，大厅里有炸弹，我们需要从另一侧的楼梯上去。接下来会遇到火箭筒兵，解决掉他。之后会有一个限时任务，得在规定时间内两名敌人，虽然时间比较短，好在敌人也就只有两个，不用费多大力气即可搞定。完成后下楼打开开关，再次回到有炸弹的那个大厅，路上有很多敌人会不断跳出来攻击我们，注意安全。



←多利用掩体保护自己。

Route B(NICK):在大厅内打开开关，之后是一场战斗，敌人数量众多，好在队友MIA会及时赶过来助战，有MIA的帮助，要干掉所有敌人并不困难。解决战斗后继续前进，在下一个大厅时，MIA会帮助我们打开门，这里有3个敌人，其中2个在楼下，1个在楼上，别漏掉了楼上喜欢放冷枪的那个敌人。来到有炸弹的大厅，虽然MIA会在楼上帮助我们压制敌人的火力，NICK的任务是拆除大厅内的3组炸弹，不过这里北斗还是建议先将大厅里的所有敌人全灭后再干正事。值得一提的是，右边的敌人并非只有一开始我们看到的那两个，干掉他们后那一边会不断出来很多的敌人，利用掩护耐着性子将右边的敌人全部解决后，左边的那两个敌人应该也已经被MIA解决掉了。现在可以没有后顾之忧开始拆除炸弹了，3组炸弹一组在中间正对着我们的支柱上，另一组在中央支柱的左面下方，最后一组则是在靠近我们进来的门口旁边的墙壁上。将3组炸弹全部安全拆除后任务完成。



←将敌人一枪就直接爆头的感觉还是非常不错的。

MISSION 03 WHERE THERE ARE BOMBS……

Route A(CRAIG):先去地图上方解救人质，顺便可以补充一下弹药。之后上2楼，这个房间里有左右两个门，不管从哪个门出去都会找到一名人质，在找到这名人质后就会触发限时任务，我们需要在规定时间内找到另一名人质。从两个人质的距离来看，时间比较紧，一路跑步前进，遇到拦路的敌人时就不要再找隐蔽物了，只要眼疾手快，看见敌人后抬手就是一梭子，基本上是不会有多大危险的。

Route B(NICK):本关仍然会遇到"红衣"和"红帽"，照老办法料理他们。NICK的这条路线没有什么难点，一路杀将过去，注意自己的安全即可。途中会遇到一个火箭兵，最好别爆头，能拿到他的火箭筒最好，一会BOSS战时可以派上用场。最好需要拆除掉一组炸弹，之后就是BOSS战了。

BOSS战(VS Gazi):又是一位喜欢使用重型机枪的火力至上派BOSS，此战需要注意的就是Gazi的武器火力的确相当强大，即使是我们平常用的最多的掩体——钢铁大箱子给他两轮扫射下来也就没了。所以需要注意当我们藏身的掩体给Gazi两轮机枪扫射之后必须马上逃离，否则其下一轮扫射就会直接将掩体打爆并攻击到我们！战斗的同时，CRAIG也会在另一间房内解救人质，我们会得到一定的生命值补充。此战的关键是速战速决，利用一切机会攻击Gazi，刚才得到的火箭筒正好派上用场。如果之前只是一味的躲避，那么等房内有限的几个掩体都给Gazi打爆无处可藏时，就只有等着哭了……



←CRAIG的路线之中需要解救不少被困住的人质。

EPISODE 06 KEEPING DR.SCHNEIDER SAFE 施耐德博士护送任务

MISSION 01 SCHNEIDER UNDER THREAT - PT.1

Route A(NICK):任务开始后下楼，接到指挥中心的通讯，之后继续前进，打开前面的门。这个房间里有两个敌人，将他们解决掉后从楼梯处爬上去。之后在第一个门处需要帮助队友CRAIG干掉下方使用来复枪的敌人。完成后在一间可以补充弹药的房间里是隐藏有敌人的，不要大意。出来后遇到一个特殊的狙击手（其实就是本章的BOSS），躲在掩体后击中该狙击手三枪即可完成任务，注意不要妄图接近使用近身摔跤，对BOSS级的人物此招使用不能。将其击退后进行追击，会在一处很多单间房屋串连着的地方再次与其遭遇，利用门旁的墙壁做掩体，再次给他三枪将其击退。追到路的尽头后任务完成。



←基地里面到处都是敌人。

Route B(CRAIG):现在要做的就是将博士安全带离这里。注意，虽然玛利亚会主动跟在我们后面，不会有什么危险，但还是尽量不要让其暴露在敌人的射程中，因为她受伤可是会直接减少我方生命值的。在得到两次队友NICK的帮助之后，干掉两名敌人，并在一间房屋内遭遇那名特殊的狙击手，NICK从楼上赶来将其击退。再次前进还会遇到该狙击手，此时需要我们先射中其两枪，NICK才会赶来击退他，小心对手会在上方不停地移动，所以随时注意其所处的位置，多多进行跑位移动。之后敌人会有援军赶过来，这时由于来不及找掩体，所以动作要快，马上将他们干掉。赶到最后的目的地后，会再次遇到那名狙击手，不过这一段无需玩家手动操作，是纯动画，气氛和感觉做的还是挺不错的。剧情之后任务完成。

MISSION 02 SCHNEIDER UNDER THREAT - PT.2

Route A(CRAIG):小心地铁入口处敌人数量众多，最开始有一批敌人在右边，与之接触后敌人会与其他地方的同伙联络，我们需要尽快解决掉这批敌人。之后会有另一批敌人援军从左边赶过来，用手雷对付这群敌人可以起到事半功倍的效果。接着从左边那条路一路杀过去，途中不少房间内都可以获得弹药和生命值补充。最后需要在限定时间内解决掉3个敌人，用来复枪效果很好。

Route B(MIA):前进不久后由于CRAIG那边与敌人的遭遇，原本挡在我们前面的这批敌人会给叫过去支援。接着向前走，会发现有三个戴头盔的敌人向我们进行射击，好在此时CRAIG赶到将他们迅速解决掉了。接下来会有大批敌人从前方赶到，与CRAIG并肩作战将他们全部消灭，由于敌人众多且分布集中，拿手雷作为送给他们的礼物最合适不过了，有来复枪也很不错，敌全灭后过关。而所谓的“海神计划”也逐渐明朗，，原来这是一项由玛利亚博士和她已故的父亲所负责的研究，通过研究可以充分利用水中的能量，得到不逊色于核武器的强大能源……。

MISSION 03 SNIPER ON THE PROWL

Route A(CRAIG):路上小心那些绿色激光，接下来会遇到一种会自动上下移动的红色激光束机关。某房间内有上下两个楼梯，纸门全部用C4炸掉。先去上方的楼梯，用C4炸开门后完成协助NICK的任务。接着从下方的楼梯干掉三个敌人再向前炸开门后会有两名敌人伏兵窜出，向前是一个由激光阵组成的机关，通过后要在限定时间内打开开关，注意门后有伏兵。

Route B(NICK):首先就是枪战，爬楼梯上去后会得到CRAIG的援助将对面的敌人炸死。经过激光阵打开被锁定的门后出来，发现刚才的激光阵有所变化，安全的通过办法是先跳到右侧，弯腰来到铁筒处再跳回到左边。之后分别是多处有激光阵和敌人共同组成的障碍，逐个将其清除掉，CRAIG会帮助我们关闭电源，最后再干掉所有敌人即可。

Route A(CRAIG):在下方得到"海神炸弹原型"碎片，干掉上方敌人去对面楼上打开下方的门。上2楼在左边屋内干掉两个敌人，完成协助NICK的任务。往右开门又回到楼上，干掉两个敌人后过去下楼，分别打开两个屋内的开关解除激光。最后再关掉电源并解决楼上的敌人援兵。

Route B(NICK):一开始就会遇到“红帽”敌人，得到密码。干掉楼上的两个敌人后会得到CRAIG的援助。接下来有枪战，从“红衣”敌人身上得到关于BOSS的重要信息。CRAIG会帮忙打开电源，之后就是BOSS战了。

BOSS战(VS Juan Carios Rivera):终于可以和这个狙击手正面对决了，楼下两边分别有敌人的小喽罗骚扰我们。这里既可以在楼上打也可以在楼下打，楼下掩蔽物多但活动空间狭窄，楼上的地形则正好相反，选择在楼上还是楼下解决战斗就看大家自己的习惯了。注意BOSS会扔手雷的，请及时躲避。



←蹲下来移动即可避开激光。

EPISODE 07 POSEIDON UNLEASHED 海神解封

MISSION 01 KIDNAPPED!

Route A(NICK):玛利亚博士被其助手TONY出卖给Markus和他的恐怖分子团伙，我们得再次把她救回来。首先往右走打开开关，可以救出两名人质。往下走需要在限定时间内打开开关，完成之后去地图左下角的房间内会与数名敌人展开枪战，战斗结束后救出人质。


←本关又是在大楼之中进行，难度上算是比较简单。

Route B(MIA):在大厅内干掉两名敌人后用C4炸开门。在房内会遇到一个自称知道玛利亚去向的女研究员，带着她赶路。打开被锁定的门后，CRAIG会帮助打开另一扇被锁定的门。接着向前走，左边可以用C4炸开门，之后CRAIG再次帮忙打开被锁定的门。到达最后的房间发生枪战，将敌人全部解决后发现玛利亚博士刚刚被敌人头目带走。

MISSION 02 THE CASTLEMAN RESIDENCE

Route A(CRAIG):往左走，屋内有很多APM，事先观察好其分布位置和指示灯颜色，然后绕到楼上去。在楼上打开被锁定的门后返身出来，先干掉楼下的敌人，此时屋内的APM有所变化，从最里侧可以绕出去。回到入口处往右走，在地图右下角的房间内发生战斗，之后上2楼。在地图中下的房间内打开被锁定的门，途中帮助NICK解决掉敌人。最后在限定时间内打开开关后完成任务。

Route B(NICK):上2楼，CRAIG会帮助我们打开被锁定的门。下楼后干掉三个敌人，前方有绿色激光的地方小心躲避。在房内会与数名敌人遭遇，将他们都解决后关闭电源，一路杀将过去并打开电源。在大厅内解决掉三个敌人后上2楼，CRAIG再次帮助打开被锁定的大门，干掉敌人后用狙击枪射击开关。最后来到地图左上的房间中找到电脑并成功从中下载到资料。


←随着游戏的发展，敌人装备的武器火力也是更加强大。

MISSION 03 OFFSHORE ESCAPE!


←圆形大厅中的行动方法和普通房间内的有一定区别。

Route A(MIA):从本关开始会出现圆盘形的场地，在这种地方的打法上会有所区别。经过后在2楼的控制室内找到有用的信息，接下来需要在限定时间之内赶到目的地。目的地有两个，我们只需在限定时间内赶到其中一处即可，这里建议枪战过后从最边上的门前往地图下方的目的地，难度会低许多。到达目的地后发现这里什么都没有，此时赶来大批敌人，干掉他们后即可过关，有手雷的话请一定不要客气。

Route B(CRAIG):上2楼开始搜索，下楼时干掉两个敌人。经过有绿色激光的场景上楼，与敌人遭遇后会得到MIA的帮助。经过地图上方的“圆盘”，干掉敌人后下楼，去左上方的控制室没有找到目标。回发生枪战的地方走另一扇门到达下方的“圆盘”，在地图下方找到玛利亚博士。（其实CRAIG的这条路线直接去下方即可，左上方控制室那条路可以不用去）。

Route A(MIA):干掉房内的两名敌人，去地图左下可以得到clearance code。回地图中间往右走，下楼并打开开关，接下来收到CRAIG的需要在限定时间内赶到地图右中部分，成功将正在攻击CRAIG的火箭筒怪人吸引过来。跑回到地图中间的过道后会与怪人展开对决，他现在很好对付，躲在右边的掩体后面给他四枪即可将其打落下桥。之后在赶往目的地的途中收到CRAIG的通信，原来那个怪人并没有死……

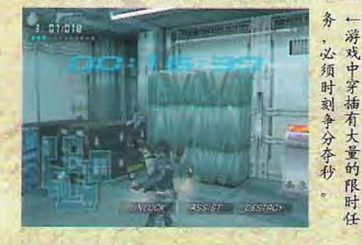
Route B(CRAIG):我们需要将玛利亚博士安全带离此处。经过圆厅后在2楼得到clearance code,下楼，敌人会从后方赶过来，提前做好准备。出门后遇到火箭筒怪人，幸亏MIA赶来将其引走；接着前进会遇到被MIA打下来的怪人，他并没有死！不要管他，一直不停的往地图正上方的目的地跑，到达后怪人也随后赶来。接下来仍然不要理他，一直绕着螺旋状的小路向上跑，注意躲避怪人发射的火箭弹和机枪扫射（多利用翻滚跳跃）。一阵狂奔后就在我们绝望的时候MIA及时赶到，将怪人致命的一发炮弹打偏……最后实验室爆炸，我们则乘坐直升飞机成功逃离，海神计划的威力也为我们所亲眼目睹。


←本作中出现的BOSS级敌人整体来讲都还不是特别难缠。

EPISODE 08 THE PURSUIT OF CASTLEMAN 追捕CASTLEMAN

MISSION 01 UBVESTGATION ON NEO-ATLANTIC

Route A(MIA):成功救回玛利亚博士后上面决心彻底调查“新大西洋”组织的事情。首先干掉两个敌人之后，接到限定时间的任务，只需进入左边的屋内打开被锁定的门即可。之后基地内会突然响起警报来，原来是队友NICK在下载资料时无意间触动了机关。进入大厅后的第一个房间，射击左边的开关会打开半边大门，帮NICK将那边的两个敌人解决掉后继续原路前进。从右上角的门进去后发生枪战，解决掉所有敌人后打开开关，任务完成。


←游戏中穿插有大量的限时任务，必须时刻争分夺秒。

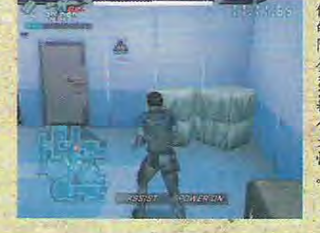
Route B(NICK):打开被锁定的门后往前走，留意红色的激光。往地图的中下走，途中得到MIA帮助打开被锁定的门。进门后从电脑上下载资料，之后基地内开始响警报。在有激光的地方敌人很多，慢慢解决掉他们。最后同样来到地图右上角的房间内将敌人全灭后，开门。

MISSION 02 THE SECRETARY

Route A(CRAIG):用C4将门炸开，干掉三个敌人后走下面的门，在屋内用C4炸门会帮助NICK干掉敌人。回头从楼梯上爬上去，出门后对面会出来三个全副武装的士兵，由于敌人会扔手雷且场地狭小，所以此处建议主动进攻，用最短的时间消灭敌人反而是最好的打法。下楼后来到圆厅发现被激光挡住去路，先去左上角的房间内打开开关，再经圆厅上楼。接下来需要在限定时间内将敌人全灭，由于敌人数量众多，所以此处请优先使用地雷。最后打开开关。

Route B(NICK):经过圆厅后会得到CRAIG的援助。爬楼梯往上经地图右下的圆厅上2楼，到达地图右上角，CRAIG帮忙打开电源。这里楼上楼下都有敌人，将其全部干掉后打开被锁定的门，再解决掉两个援兵即可。

Route A(CRAIG):往右走在房间内找到一个自称是目标的女秘书的红衣女郎Marisa Verkerk，接下来需要带着她走。出门后关闭电源，再去地图右下打开电源。开门后下楼，在有许多红色激光的圆厅，先打掉左侧的两个开关，再打掉中间的开关即可解除所有激光。最后来到有楼梯的房间时，从后方赶过来大批敌人援军，女秘书Marisa会突然大惊失色私自跑掉。先别管她，将所有敌人解决掉吧！


←将这个门用C4炸开即可给我们的队友NICK帮个大忙。



←穿着红色套装的女人其实并不像她所说的那样是秘书。

Route B(NICK):在圆厅处干掉上面的敌人，发生剧情，CRAIG那边女秘书Marisa突然跑掉，下楼后遇到Marisa，带着她走（注意Marisa会趁NICK转过身去时露出一丝诡异的笑容）。在房间内与楼上楼下一共四名敌人展开激战，注意别让Marisa给敌人打到。在下一个圆厅消灭掉所有敌人之后顺利逃出。

MISSION 03 GET CASTLEMAN!

Route A(NICK):在一间没有掩护的屋内会突然遭遇两名敌人，要想不受伤就完全看大家的反应速度了。上2楼，进门后需要在限定时间内干掉三名敌人，之后射击对面墙上的开关关闭激光。用C4炸门，MIA联系我们她发现目标，再炸门下楼关闭电源后，MIA会联系我们由于这一举动她跟丢了目标。上楼，打开电源，显然我们这一举动再次导致MIA跟丢目标并遭到了她的埋怨。干掉所有敌人后任务完成。

Route B(MIA):从红衣敌人那得到密码，注意这几个敌人会扔手雷的。得到NICK的帮助后上2楼，遇到目标CASTLEMAN，从红帽火箭筒兵处得到BOSS的重要信息。下楼刚找到目标，由于NICK关闭电源目标跑掉，消灭敌人后上2楼，再次发现目标，不过NICK打开电源的不是时机再次导致我们跟丢目标。干掉敌人后下楼，来到地图右上角大房间内发生剧情，我们需要与CASTLEMAN的保镖对决。

BOSS战(VS Ozu):这小子是个穿着日本战国时期盔甲的武士，不过是个用枪的武士。建议先到楼上将对面一直碍事的小喽罗全部干掉，这时Ozu会于楼下以在一些特定的地点露头。我们可以藏身于楼上的掩体后面，记住在其露头的地点提前瞄准，等其一露面还没开枪攻击时提前打中他即可。反复几轮后搞定“日本武士Ozu”并成功逮捕了还在叫嚣着的CASTLEMAN。



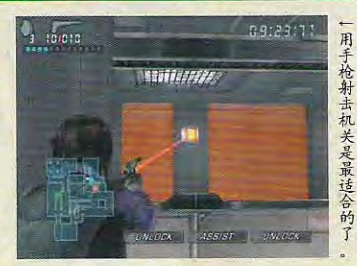
←时间有限，必须在短时间内将楼下的敌人全灭。



EPISODE 09 A DEALER ON THE LOOSE 商会击破行动

MISSION 01 ATTACK ON NEO-ATLANTIC

Route A(CRAIG):将大铁门打开一半干掉后面的两个敌人，射击对面的开关，将门打开。路上会遇到红色激光封锁道路，用手枪射击开关解除激光。上2楼，注意楼下墙壁上有一个开关可以射击，从而打开被锁定的门。前进将大铁门彻底打开，解开另一扇被锁定的门，从这扇门绕行可以防止被敌人左右夹击。前进，再次射击开关解除红色激光，在一间屋内射击打开开关之后出门。在一个无掩护的2楼平台上会遭遇两名敌人，注意站位，先利用房间中央的柱子做掩护进入远处敌人的射击死角把近处的敌人解决掉，然后再对付远处的敌人。下楼的时候顺便干掉两个埋伏在楼梯下的敌人，之后会在走廊里遭遇4个敌人，接到限时任务要在指定时间内将他们干掉，直接用手雷招呼即可。接着打开被锁定的门和大铁门后，干掉目的地屋内所有的敌人，任务完成。



↑用手枪射击机关是最适合的了

Route N(NICK):进屋后CRAIG会帮助我们打开门，出门后在大厅迅速干掉两名敌人。进入下一个房间，这里的门需要用C4炸开，注意炸之前应站在房间左侧，因为对面有敌人的伏兵。之后在路上需要依次射击开关打开被锁定的门，将开了一半的大门完全打开，在另一个大厅内发生遭遇战，干掉敌人后打开开关。CRAIG会帮助我们打开最后被锁定的门，来到地图左上角的屋内消灭所有敌人后过关。

MISSION 02 DANGER OF DISSEMINATION



↑楼上楼下各有一个敌人警戒的布局在后期经常可以见到。

Route A(NICK):首先干掉两个敌人后再下楼干掉另一个敌人，接着又有两个敌人挡在路上，解决后上楼开门。来到地图中央的圆厅，这里上下两层更有两个敌人，最好在下楼前将所有敌人全部解决。下楼，在第一个入口处引发限时任务，需要在限时内开启电源，马上顺着圆厅来到下一个入口，经过绿色激光组成的机关后，上楼梯，一直到达尽头即可打开电源完成限时任务，此处时间比较紧。回到刚才有绿色激光的地方时从楼上楼，在过道处遭遇大批敌人，全部干掉后完成任务。

Route B(MIA):干掉一个敌人后上2楼，NICK会帮助我们开门，下楼梯前干掉楼下的两名敌人，注意左侧的火箭筒兵不方便瞄准，需要提前找好角度。下楼后打掉屋内的垃圾箱可以找到"海神炸弹原型碎片"（pieces of prototype），开门后解决掉两个敌人。前进到圆厅处干掉敌人，NICK再次帮助我们打开门，消灭掉房内的三个敌人（其中一个是火箭筒兵），上楼。在垃圾箱里可以找到另两枚碎片，下楼时有两个敌人需要解决，之后来到有绿色激光的地方，NICK及时帮我们关闭了激光。干掉火箭筒兵后得到一枚碎片，爬楼梯上去，经过枪战后下楼，找到最后的一枚碎片，过关。



↑MIA的任务就是收集所有碎片。

MISSION 03 STOP THE DEALER!

Route A(MIA):一开始就有一个限时任务，枪战后打开开关即可。上2楼，与3名敌人战斗时小心别误伤人质。之后去1楼，在大厅内会遭遇不少敌人，将其全部解决后，再打开开关，任务完成。

Route B(CRAIG):遇到红色激光封锁道路，MIA会帮助我们关闭激光。上2楼别杀死"红衣"火箭筒兵可得到密码。干掉楼下的四个敌人后找到嫌疑犯，可惜不是目标。继续前进，会发现交易人，不过他附近有许多敌人守护，激战时一定不要误伤目标。左边的岔路可以打开开关，遇到"红衣"火箭筒兵别干掉，得到关于BOSS的重要信息。之后会遇到一个穿棕色衣服的女人，一直追过去可以解救她。等MIA打开开关，躲在掩体后用手雷解决掉敌人的援兵，在一间大厅里遭遇大批敌人，此时MIA赶到协助，将敌人交给她吧，我们赶往目的地。



↑这个房间里的敌人数量非常多，需要充分抓紧时间。

BOSS战(VS Marisa):之前被我们救出来的"女秘书"Marisa果然不是个好鸟，现在到了我们算帐的时候了。她的移动速度和出枪速度都很快，而且喜欢蹲下身悄悄前进，场景不大，建议利用屋内的两排书架做掩护与其展开周旋。对自己出枪速度有自信的话可以抢在她前面开枪，也可以考虑趁她弯腰前进的时候偷袭。

EPISODE 10 ON THE BRINK 生死一线

MISSION 01 POSEIDON, ENABLED BOMBS

Route A(CRAIG):在大厅干掉楼上楼下各两个敌人，救出大厅里的一名人质。上2楼，接到限时任务需要在规定时间内干掉楼下的三个敌人。完成后下楼，解决掉敌人后救出两名人质。前进，发生枪战，搞定后救出一名人质。再次干掉两个敌人后救出另一名人质。上楼，在地图的中上部分干掉两个敌人，救出最后的这个人质，之后再完成一场战斗后任务完成。

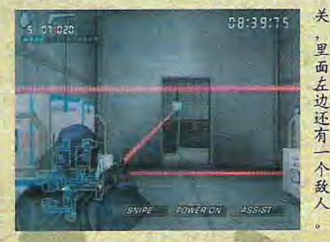
Route B(NICK):下楼之后就会发生剧情，找到第一颗海神炸弹，玛利亚博士负责拆炸弹的时候敌人也都赶了过来，好在队友CRAIG及时赶到帮我们料理掉了这批敌人。上楼干掉几个敌人后前进来到一处走廊，发现第二颗海神炸弹，现在我们所处的位置极为不利，玛利亚拆炸弹的时候敌人会按照"左右左右"的顺序依次从两旁的门口冲进来，注意及时切换所在的掩护地点，等对方打完一梭子换弹夹的时候出击。拆第三颗海神炸弹的时候，左边的敌人是固定躲在掩体后的，右边的敌人则是冲过来站在我们的掩体前射击，将敌人全灭掉。拆第四颗海神炸弹，敌人只有三个，先解决右边单独的那个，再看时机解决左边那两个，过关。



↑除了楼下，楼上还有2个敌人。

MISSION 02 WHERE IS TONY WOO?

Route A(NICK):干掉两个敌人后上楼，往左走来到尽头，用途中捡到的狙击枪将楼下用人质做盾牌攻击队友MIA的两个敌人狙击掉。回头走另一条路，干掉两个敌人后可以救出一名人质。接到限时任务，需要在规定时间内打开电源。完成后遇到出卖玛利亚博士的助手TONY，可惜被他逃掉了，干掉屋内的三个敌人。前进来到有绿色激光的房里，此处只需一直保持蹲下前进即可无事，干掉全部敌人后任务完成。



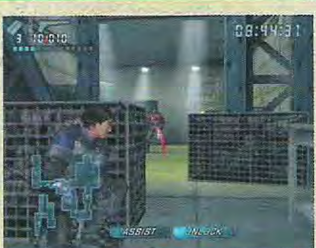
↑蹲在这个角度射击墙上的开关，里面左边还有一个敌人。

Route B(MIA):出门后遇到"红衣"敌人，别杀死可以得到密码。接下来会得到队友NICK的援助，将用人质做盾牌的敌人狙击掉了，注意左边还有个敌人，干掉他后救出人质。NICK会帮助我们打开电源，干掉两个敌人，先在楼下的房里补充弹药后上楼。接下来会连续有两处需要打坏开关解除红色激光锁定的场景，完成后出门会遇到TONY。干掉两个敌人后会与队友NICK共同作战，完事后去地图右上方的大房间里补充弹药，之后前往BOSS战的房间。

BOSS战(VS Osman):之前在爆炸的研究所基地内多次阻挠我方的火箭筒怪人，原来这小子竟然那样都还没给炸死。作为BOSS出现的他自然比之前难打许多，发射火箭时能一边移动一边连续进行发射，而且移动速度竟然也很快。没有太多要说明的，利用掩体保护自己，务必与其保持足够的距离，利用一切机会进攻。

MISSION 03 SHOWDOWN

Route A(MIA):干掉两个敌人后上楼，再次解决两个敌人，收到CRAIG的求助通信后往上走先解决掉那个火箭筒兵。之后回头往右走，注意进门之前先干掉这边的敌人，因为进门后会接到限时任务打开开关，现在只需解决掉左前方远处剩下的那个敌人，再用手枪击中下方柱子上的机关即可完成限时任务。接下来的流程比较简单，根据地图上的指示赶往目的地即可，途中有不少敌人需要料理。



↑红色衣服的敌人不要打死了。

Route B(CRAIG):一路杀将过去，在遭遇火箭筒兵的场景会得到队友NICK的援助。遇到"红衣"敌人别杀死可以得到关于BOSS的重要信息。上楼后MIA会帮忙打开被锁定的门，干掉四个敌人后前往目的地。看到了正挟持着玛利亚博士作为人质逃跑的Markus，关键时刻MIA赶到击中Markus的胳膊，BOSS战开始！

BOSS战(VS Markus):是时候解决CRAIG和Markus两人的宿怨了。注意场景中有敌人的小喽罗会发射火箭弹攻击我方，Markus很不好打，他的武器火力虽然不是很强大，但是移动速度和出枪速度都相当快。建议绕到其身后攻击，一定要多注意跑动，耐心一点，注意安全，多花点时间后终于将其打败。之后会发生一件意想不到的事情：原来"反恐应急小组"CRT的内部有一个敌人的卧底，她会在此时射击CRAIG，虽然CRAIG身手敏捷将其干掉，却也被Markus趁乱跑掉。追上天台，Markus正挟持着玛利亚往飞机上走，剧情过后进入限时任务，我们需要在规定时间内击中Markus一枪，但是绝对不能误伤玛利亚！冷静一点，时间其实并不紧，注意观察就会发现Markus在拖玛利亚往上走的时候会露出一个极小的破绽供我们射击，之后要做的就是算好提前量和位置给他致命一枪。这里完全看玩家的准头了，相信自己，开枪吧！



THE DAVINCI CODE

在电影《达芬奇密码》全球上映的同时，由2K Games推出的同名游戏也和玩家们见面了。这款游戏的重点在解谜方面，虽然从画面、操作感方面称不上一部优秀的游戏，但是平心而论还是制作得不错的。喜欢冒险解谜的玩家应该好好玩一玩。另外由于游戏是全英文的，通过这个游戏，玩家也可以体会到原著文字的精妙之处，给自己一个学习英语的好机会。

PS2	本刊译名：达芬奇密码			TEEN
	2KGAMES	39.99美元	2006.5.20	
冒险解谜	DVD-ROM	美版	1人	110KB

基本操作			
十字键/左摇杆	控制光标		
右摇杆	控制游戏视角	L2	查看资料
×键	决定/行动	R1	加速跑
△键	退出	R2	使用道具
□键	攻击	START	调出主菜单
L1	潜入状态	SELECT	无作用

调查和搜寻

在游戏中，许多地方需要玩家按×键进行调查。进入调查状态后，用左摇杆移动视线，当找到值得查看的东西时，会出现提示。这时候按×键就可以调查了。注意有的道具需要移去障碍才能发现。另外道具可以组合（Combine），一定要注意。



↑有时候必须注意要组合之后才能使用。

操作机关

有的时候，玩家需要根据提示对机关进行操作，基本上就是用×键配合摇杆，屏幕上有提示，做起来很容易。操作成功之后，就可以打开一些机关，从而使游戏剧情得到推进。



←基本上要用到×键。

与敌人搏斗

在游戏中，主人公会遇到各种和自己作对的人，其中包括和自己发生误会的警察、保安人员，也有不怀好意的宗教狂热分子和歹徒。不管他们是谁，见到主人公之后可是不会客气的。所以必须用功夫把他们放倒（只是打昏而已，这个游戏并不血腥）。在搏斗的时候，要根据画面的提示来输入按键指令，以实现攻击和防御。另外把敌人向墙上推可以给他造成比较大的伤害。另外在敌人没发现的情况下，悄悄接近可以发动偷袭，将他们一击打倒。注意发动偷袭时的距离和角度，近距离打后脑勺的效果是最好的。如果敌人数量较多，就不要和他们纠缠，逃跑后他们会降低警惕性。然后再想办法收拾他们。



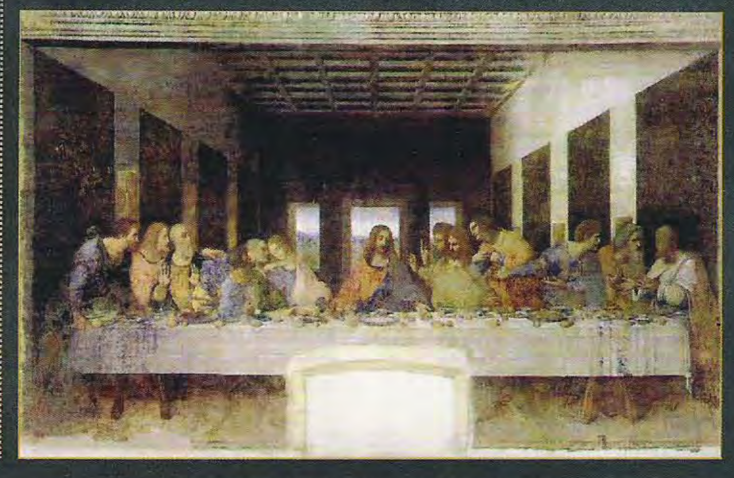
前言

郇山隐修会（The Priory of Sion）是一个确实存在的组织，是一个成立于1099年的欧洲秘密社团。1975年巴黎国家图书馆发现了被称作“秘密卷宗”的羊皮纸文献，才知道包括艾撒克·牛顿爵士、波担切利、维克多·雨果和列昂纳多·达·芬奇等众多人物均为郇山隐修会成员。

游戏中的“天手事工会”（Manus Dei）的原型是“天主事工会”（Opus Dei）。它是一个隶属与梵蒂冈的教派，一个极度虔诚的罗马天主教派。该教派近来引起了诸多争议，因为有报道说它实施了洗脑、高压统治和一种称作“肉体苦行”的危险修行方法。天主事工会耗资47,000,000美元刚刚在纽约市莱克星屯大街243号建成了自己的全国总部。

本游戏的原著小说中所有关于艺术品、建筑、文献和秘密仪式的描述均准确无误。

——以上节选自Don Brown的《达芬奇密码》前言部分，有略微改动。



第一章 卢浮宫The Louvre

在法国卢浮宫拱形艺术大画廊内，德高望重的博物馆馆长雅克·索尼埃在一个深夜突然被人杀害。当天深夜，在巴黎作报告的国际符号学家、美国著名大学教授罗伯特·兰登被法国的司法警察（相当于美国中央情报局特工）请到了卢浮宫。接待他的是警察局长贝祖·法希，外号Taureau （法语："公牛"）的矮胖男人。他告诉兰登，因为索尼埃今晚的会客记录中有他的名字，另外杀人现场的情形又十分怪异，所以特意将他请来。

法希带着兰登沿着黑暗的走廊向前走，来到了大画廊。大画廊是卢浮宫最受欢迎的地方，它像一个走不到头的长廊。长廊里藏有卢浮宫最有价值的意大利杰作。地板上有一幅卡拉瓦乔的画作。这幅价值高达两百万美元的作品像被丢弃的海报一样躺在地上。那画是馆长自己扯下来的。他用这种方法启动了安全系统。防护门把索尼埃和袭击者隔开了。杀手被关在外面的走廊里，他通过这个门开枪打死了索尼埃。他是透过栅栏射击的。索尼埃腹部中弹后过了一段时间以后才死去的，或许十五到二十分钟。他显然是个很坚强的人。

雅克·索尼埃的尸体躺在拼花地板上。就他这个年龄的人而言，索尼埃看起来很健康，他所有的肌肉系统分布分明。他脱下了身上的每一丝衣服，并把它整齐地放在地板上，躺在走廊的中央，和房间的长轴线完全处于同一条线上。他的手臂和腿向外张开，像一个人被看不见的力量向四个方向拉扯着。

兰登仔细查看索尼埃的尸体（移动左摇杆，仔细查看每个细节）。索尼埃食指有血迹，他把食指插进了伤口，用自己的血做墨，以赤裸的腹部做画布，索尼埃画了非常简单的符号 —— 五条直线相交而成的五角星。这颗血星以索尼埃的肚脐为中心，这使尸体更显得令人恐怖。而雅克·索尼埃在临死的时候，也把自己的身体摆成了五角星的形状。

死者的手里抓着一只很大的毡头标记笔。这种笔用的是一种非腐蚀性的，以酒精为主料的荧光墨水。这种墨水只有在紫外线、红外线等"黑光"下才可见。在



紫外线的照射下，地板上出现了一排数字和两行英文：

13—3—2—21—1—1—8—5

O Draconian devil!（哦，严酷的魔王！）

Oh Lame Saint!（哦，瘸腿的圣徒！）

就在兰登百思不得其解的时候，司法警察局的女探员——索菲·奈芙（Sophie Neveu）来到了。她给兰登一张名片，告诉他美国大使馆让他打个电话过去。兰登按照她提供的号码打了电话，却发现这是一个语音信箱，传出来的是索菲的声音。这时需要按照名片背面的号码，输入454，兰登听到了留言，但是这留言却让他大为震惊。留言告诉兰登他现在很危险，现在必须按照上面的提示行动。随后兰登告诉法希他想上厕所，于是借机脱了身，他和索菲在卫生间里会合。索菲告诉兰登，索尼埃留在地上的字其实还有一行被法希抹掉了："P.S. Find Robert Langdon."一个人在临死时写下的名字往往会被认为是凶手的姓名，所以兰登实际上正是这起谋杀案的头号嫌疑犯。对于法希来说，无论兰登有罪没罪，这个证据足够先把他抓起来关上半年的；但是索菲却知道这行文字的真实意义：P.S.并不是"附言"的意思，而是她的爱称"索菲公主"（Princess Sophie）的缩写。因为雅克·索尼埃就是索菲的祖父。

卢浮宫现在已经被警察包围，而且兰登身上被装了跟踪器，要想逃走是很困难的。在索菲的提示下，兰登在洗手的池子边找到了一块香皂，他把跟踪器粘在香皂上（组合），又把窗户打开，将香皂扔到外面。警



←这时需要把追踪器和肥皂组合。

察们果然以为兰登跳了楼，在法希的带领下一哄而起冲了出去。而现在对于兰登来说，正是解开索尼埃留下的谜题的时候。

谜题1 OH LAME SAINT!

这句话表面上看是"哦，瘸腿的圣徒！"。但是按照将字母重新排列组合的解码规则，这三个单词的字母将被拆开后重新合成三个新的词汇。第一个单词有3个字母，所以很可能是THE。随后的两个单词都是四个字母，再联想到达芬奇的作品，很容易就能够得到答案——THE MONA LISA。

看来下面的谜题要在蒙娜丽莎像前解开了。为了找到线索，索菲必须先去弄一只能看清黑光笔的紫外线灯（UV Light）。她悄悄来到长廊尽头的器材保管室。那里有几个警察，但是最好还是不要惊动他们。保管室的尽头是盛有器材的柜子。有个家伙在那里站着不走，这时最好用偷袭的办法把他打昏，不然跟他干起架来是很麻烦的。只要活用L1就可以成功。



←在大部分情况下，偷袭比较奏效。

拿到紫外线灯之后，索菲来到展出蒙娜丽莎的大厅与兰登会合。调查蒙娜丽莎像之后使用紫外线灯，就可以发现上面密密麻麻的字符。把它们全部照亮之后，一封奇怪的天书出现在二人面前。（图）

谜题2 替换字符 Cryptogram

替换字符实际上就是用有一定规律的符号来代替原先的英文字母。虽然我们从表面上看不到这些符号



的规律，但是我们可以根据句子里单词的长度和字符出现频率、位置来猜想每个字母所对应的符号。以这段文字为例，第三行第一个单词首尾字母相同，很可能是THAT。输入THAT之后，最后一行第一的单词的前两字母是TH，那么这个单词极有可能是THE。解开这几个词之后我们就会觉得容易一些了。最后我们可以得到下面这段文字：

DA VINCI
PAINTED THOSE
THAT KNEW
BETWEEN BACCHUS
AND URIEL LIES
THE CLUE

译文是："达芬奇所画的作品之中，有一幅知道线索。它在BACCHUS和URIEL之间。"不等兰登和索菲看透这些文字的意义，一个警察闯了进来。没办法，只好先让他安静下来了。



摆平警察之后，我们重新来研究刚才的文字。这些文字说的是卢浮宫里的展示品。BACCHUS指的是《酒神巴科克斯》，而URIEL指的是《七天使之乌列尔》。这两幅画就挂在外面的长廊中。而挂在它们之间的画是达芬奇的作品《施洗约翰》。其中巴科克斯和乌列尔在画中都指向约翰的画像，而约翰则指向上方。顺着目标往上看，可以发现有样东西在上面的画框上。只要兰登将索菲举起来，就可以拿到它，一枚带有鸢尾花图案（fleur de lis）的隐修会戒指（Priory Ring）。鸢尾花是郇山隐修会的标志，而雅克·索尼埃就是这个组织的领袖人物。

索菲提议去索尼埃的办公室去看一下。但是现在那里有2个警察看守。出门追捕兰登的贝祖·法希局长正气急败坏地打电话回来，通知他们仔细搜查卢浮宫。和他们正面冲突是很不理智的，现在最好还是藏在墙角里，等他们两个走出去之后再进去。

兰登和索菲在办公室里调查电话录音，刚才有一位名叫桑德琳的修女（Sister Sandrine）从圣叙尔皮斯教堂（Saint Sulpice）打电话来，调查办公室里的桌子，就可以发现桌上一个骑士的立像在指着墙上的地图。调查地图，闻到上面有酒精的气味。用紫外线灯一照，果然发现办公室隔壁的仓库被画上了圆圈标记。但是现在打不开仓库，需要协助索菲从地图边上的排气扇进入仓库，然后她会把门打开。

仓库里有一张图画，但是上面落满灰尘和污垢，必须用特殊的药水才能清洗掉。配制药水的操作台就在旁边，按照说明将第一、第二、第四种药水配在一起就可以制成清洁用药水。随后在一个黄色的纸箱子里找到毛巾（Towel），把毛巾和药水组合之后在画布前使用，就可以让它恢复原来的面貌。

根据图上的指示，需要到胜利女神耐克（Nike）的房间。（不要怀疑，著名的球鞋品牌Nike就是根据这位女神的名字起的）首先需要通过蒙娜丽莎的房间，注意尽量别惊动那里的警卫，从左边过。绕到蒙娜丽莎像后面，再向前走发现两个警卫。等待一会儿之后他们就会撤走，这样就可以径直跑进耐克的房间了。

胜利女神像后面有个警卫。注意别惊到他，悄悄



←在这里使用戒指就可以得到圆盘。

绕到他背后给他来一家伙，然后就可以调查女神像了。找到鸢尾花标记的凹洞之后，使用戒指，就可以打开机关，得到带有鸢尾花图案的圆盘（Fleur-de-Lis Disc）。

接下来就要从卢浮宫逃离了。下面的台阶直接通向外面，但是对面会有两个警卫跑过来。先藏在右边，等他们上来之后可以用偷袭的方法把他们解决掉。然后顺着通道走到头，会发现一个警卫。注意，其实他身边还有一个被障碍物挡住了。必须小心地接近，用偷袭打倒一个，剩下的一个就要和他搏斗了。摆平这一切之后，兰登和索菲成功地逃出了这座艺术的殿堂。

第二章 圣叙尔皮斯教堂 Saint Sulpice

从卢浮宫逃出后，两人分头行动。兰登决定先去桑德琳修女所在圣叙尔皮斯教堂看一下，索菲带着圆盘去了索尼埃的位于诺曼底的别墅。

兰登赶到教堂的时候，发现修女桑德琳已经遇害。而在她隔壁的房间里传出了求救的声音。兰登急忙闯了进去，打倒歹徒，为不幸的受害者解了围。这位幸存的修女名叫玛格丽特（Sister Magarette）。她说一群不明身份的僧侣突然袭击了这里，一个全身皮肤惨白的高个子修士杀害了修女桑德琳。兰登回到桑德琳的



←玛格丽特修女是游戏原创人物。

房间，仔细检查她的尸体。她的手似乎指向床，只要调查就可以把床拉开，出现一个石板。

谜题1 文字拼板

石板上有零散的字母，其中中间一排还带着符号，似乎有什么寓意。这是一种16世纪法国商人发明的符号，每个符号代替一个字母（I和J这两字母的符号相同）。实际上大家应该已经知道答案了。既然这里和郇山隐修会有关，那么根据石板上的字母，中间应该是那座圣山的名字，没错，就是SION。解开之后石板会打开，从里面得到刻有镂空字母的青铜板（Bronze Slide）。



另外听玛格丽特说，桑德琳修女在临死时似乎要去找什么东西。穿过阳台（Balcony）到达储藏室，在柜子中找到了油壶（Can of Oil）和剪电线的钳子（Bolt Cutters）。然后顺着楼梯下到大厅里。这里面还有2–3个天手事工会的僧侣在徘徊，偷偷跟过去就可以在背后把他们敲昏。

大厅里一共有14幅镶在柱子上的油画，描绘的是耶稣受难的全过程。其中在第三和第四幅画之间可以发现地上有一块可以调整日期的石板。只要将时间调成4月11日（左边月份调成"Aprilis"，右边日期调成"XI"），石板就会打开，从中得到耶稣背负十字架的雕像。在第八幅画附近可以找到一个贝壳形状的洗手盆。调查后发现一把钥匙。回到桑德琳的房间，在那个打不开的柜子前使用，可以得到耶稣死后下葬的雕像。



再回到大厅的第七幅画处，发现那里有扇门被锁上了。用钳子把锁剪掉，就可以进入风琴操作间。巨大的管风琴上有一个钟，这是暗藏的机关。根据在桑德琳的房间发现的信息（MATT 7：14），将时钟调整为7点14分，就可以得到有镂空文字的红铜板（Copper Slide）。

集齐这些东西之后就可以回大厅了。仔细观察这些画，可以发现两尊耶稣像和其中两幅画中描述的相同。将耶稣背十字架的雕像安在第七个柱子的托盘上，耶稣死后下葬的雕像安在第十四个柱子的托盘上，在第十和第十一个柱子之间的机关会被解开。然后调查就可以打开通向地下室的盖子。

兰登来到地下室，发现中间的桌子上有三盏油灯，中间一盏上有带镂空文字的黄铜板。这样一来就简单



←使用火柴就可以点燃油灯。

了，首先把铜板放在两边的油灯里，然后用油壶给油灯加满油（在桌上的oil valve处使用），最后用火柴将三盏灯都点亮。这样灯光就会透过铜板，在墙壁上留下一行清晰的文字：JERUSALEM。

谜题2 墙壁上的字符

Jerusalem指的是基督教、犹太教和伊斯兰教的圣城耶路撒冷。这个暗示很容易理解。把桌子左边的箱子推开，在墙上发现一堆代替字符。它们对应的正是这9个字母。按照字符对照表，墙上的字符翻译成拉丁字母的话就是这样：

S E R J L A M E U

只要按照JERUSALEM的顺序按下这些机关，就可以解开这个谜题。地上的一道暗门会打开，兰登从中得到了郇山隐修会历代大师的名单。这时突然有两个天手事工会的僧侣闯到了这里，如果不想和他们硬拼的话，就躲在刚才推开的大箱子后面，找机会用偷袭的方法干掉其中一个，再收拾另外一个。如果惊动了他们，就赶紧想办法跑远，他们不会一直追着你的。

兰登回到大厅里，这回这里有三个僧侣，绕开他们（或者干掉他们）回到修女玛格丽特所在的房间，让她打电话报警，然后兰登便离开这里，与索菲会合去了。

附：郇山隐修会历任长老以及大师的名单

长老	任期
让·德·吉索尔	1188—1220
玛丽·德·圣辛克莱	1220—1266
纪尧姆·德·吉索尔	1266—1307
爱德华·德巴尔	1307—1336
让娜·德巴尔	1336—1351
让·德·圣辛科莱	1351—1366
布朗斯·德·埃夫勒	1366—1398
尼古拉斯·弗莱默尔	1398—1418
勒内·德安茹	1418—1480
约兰德·德巴尔	1480—1483
桑德罗·波提切利	1483—1510
列昂纳多·达·芬奇	1510—1519
科内塔布勒·德·波旁	1519—1527
费尔迪南·德·贡扎克	1527—1575
路易·德·内韦尔	1575—1595
罗伯特·弗拉德	1595—1637
J．瓦伦丁·安德烈亚	1637—1654
罗伯特·博伊尔	1654—1691
艾撒克·牛顿	1691—1727
查尔斯·拉德克利夫	1727—1746
夏尔·德洛兰	1746—1780
麦克西米莲·德洛兰	1780—1801
查尔斯·诺迪耶	1801—1844
维克多·雨果	1844—1885
克劳德·德彪西	1885—1918
让·考克托	1918—1963

第三章 诺曼底别墅 Normandy Mansion

索菲来到了她的祖父雅克·索尼埃在诺曼底的别墅。由于特殊的原因，她已经很久没来这里了。别墅的大门紧锁着，她从墙头翻了进来。院子里的看门狗向索菲狂吠不已，但是不用担心，它们不会咬人的。这时需要先在这附近搜索一下。索菲绕到院子右边的仓库后面，从窗户爬了进去。谁知道一个天手事工会的教徒也跟着她爬了进来，把他干掉之后才能在屋中调查。仓库的架子上有一个带密码锁的盒子。旁边的黑板上写着1 1 2 3 5 8 几个数字。这些数字和密码锁有什么关系？

谜题1 6位密码锁

密码锁是6位的，而黑板上的数字并非密码。（如果密码这么明显的话，这个游戏就不要玩了吧……）仔细观察这些数字的话就会发现，1+1=2，2+1=3，3+2=5，5+3=8。也就是说，从第三个数字开始，每个数都是前两个数相加之和。这就是数学上著名的菲波



那契数列（Fibonacci Sequence）。那么按照这个规律，这个数列再往后排，就是：

5+8=13，8+13=21，13+21=34。

后面的3个数是13，21，34。这就是盒子的密码。

输入132134，盒子就被打开了，里面是食料房的钥匙。打开反锁的仓库门，到对面的房子，撞开门进入。从冰箱里找到喂狗的食物，这样就可以应付那些看门狗了。

把食物拿到狗舍的笼子里，放在狗食盆中。然后到笼子外面去拉钟绳，训练有素的狗狗们听到开饭的钟声，就会跑过来愉快地进餐（汗）。这样就可以过去了。前面的桥现在还不能通过，要先到右边，按照提示转动开关才能把桥架起来。注意，转动开关时要注意力度，过大或者过小都会导致失败。



过了桥就到了别墅的正门口。使用钥匙进去。首先到左边的小房间去看看，在一个柜子里找到了埃涅阿斯像（Aeneas Statue，埃涅阿斯是维纳斯之子，传说中罗马城的创立者）。然后来到一楼大厅，看到墙壁上镶着一排鸢尾花图案的盘子，中间缺了一个。把在卢浮宫找到的盘子放上去，形成了一个可以转动的机关。究竟如何转这些盘子呢？暂时先不管，先拿走桌子上的丘比特像（Cupid Statue，丘比特是罗马神话中的爱神）。随后穿过客厅上楼梯，在楼上有四位女神的彩绘，上面有标明方向的鸢尾花图案。只要搞明白这几位女神的排列顺序，就可以解开墙上的谜题。

先上楼，用戒指打开二楼的门，这里是索尼埃的卧室。先拿了桌子上的朱庇特像（Jupiter Statue，朱庇特是罗马神话中的主神，相当于希腊的宙斯），然后在旁边找到了印有密码字符的纸条。

谜题2 替换字符 Cryptogram

有了上次的经验，这次应该容易一些了。要替换的字符和上次比多了一些，它们的排列如下所示：

JUPITER IS
ABOVE VULCAN
AENEAS IS BELOW
MARS MARS IS TO
VULCANS RIGHT

得到情报之后，继续在房中搜索。房间里床头柜的一个抽屉是锁上的，用戒指打开，从中得到瓦尔肯像（Vulcan Statue，瓦尔肯是罗马神话中的火神），另外在这里还可以找到一张写有女神次序的字条。如果顺旋转的楼梯到下一层，调查桌子上UFO一样的东西（这是达芬奇设计的坦克），会有一个神像掉到地上，然后从地面上捡起马尔斯像（Mars Statue，马尔斯是罗马神话中的战神）。最后回到四个鸢尾花盘子的地方，最后的神像就在那里。





谜题3 鸢尾花盘 Fleur de Lis Discs

首先我们要看纸条上的那首女神之诗：

By Her the heaven and earth were torn,
From Her the race of man was born,
By Her their names were writ' in stone,
By her a healing love was shone.

这首短诗讲述的是四位埃及神话中的女神：提亚玛特（Tiamat，创造神）、贝雷伊利（Belet-ili，产神）、尼达巴（Nidaba，智慧神）和伊西丝（Isis，愈神）。她们的壁画上的鸢尾花图案的方向分别是：下右上左



↑这个谜题中包含了许多知识，包括神话知识和文学知识。

。按照这个顺序转动就可以解开这一谜题。随后墙壁上的狮头会张开嘴，从中得到维纳斯像（Venus Statue，维纳斯是谁就不用我说了吧……）。

现在六个神像都收集齐了。这时要回到一进门的地方，走正前方的楼梯上三楼。这里是索尼埃的书房，索菲把六个神像都放在房中一个五角星型的架子上，然后是众神排列的站位问题。

谜题4 众神归位 Position of the Gods

根据刚才的字符谜题答案，我们知道："Jupiter is above Vulcan，Aeneas is Below Mars，Mars is to Vulcan's right."朱庇特在瓦尔肯之上，埃涅阿斯在马尔斯之下，马尔斯在瓦尔肯之右。而另外一张纸条中又提到众神以维纳斯为中心，所以要把维纳斯像摆在五角星正中，朱庇特在最上面的角，瓦尔肯在中左，马尔斯在中右，埃涅阿斯在右下，剩下的丘比特当然是在左下了。最后还要将周围的神像对准中间的维纳斯（用右摇杆转动），全部对正之后，机关就会被启动。

机关开启之后，索菲才发现这些神像只是个微缩的模型而已。真正的神像在下面的院子里。接下来要到院子的五角星型迷宫里去把五个角的神像都转动到面向中间维纳斯的角度。操作的时候会有提示，一旦出现提示就可以停手了。注意迷宫里不知什么时候进来了许多防暴警察，看来法希是下定决心要将她和兰登拿归案了。好在这些警察貌似智商也不高，只要活用偷袭这一招就可以对付他们。

将所有神像转动到位之后，中间的维纳斯像会升起，出现一道暗门。索菲顺着这里走了下去，这里的一切如此熟悉，当初她的祖父雅克·索尼埃，曾经在这里举行一种神秘的仪式。索菲看到那一幕之后，就再没有和她的祖父来往……

谜题5 点亮火炬 Lighting the Torches

密室中的门紧锁着。这里有五个火炬台，以五角星形状排列。首先从神像那里拿到火把，从旁边的火上点燃，然后用火把将这些火炬台点亮。需要注意的是，每点亮一个火炬，和它成对角线的火炬也会被点亮，但是如果原来那个对角线上的火炬是亮的，那么它就会灭掉。我们把五个火炬按照上方、中左、中右、下左、下右的顺序标为1、2、3、4、5的话，我们可以按照下面的顺序去点：



←这个地方是最简单也最难的谜题。

步骤	点燃	引燃	熄灭	正在燃烧的火炬
1	1	4、5	—	1、4、5
2	2	3	5	1、2、3、4
3	5	—	1、2	3、4、5
4	2	—	3、5	2、4
5	3	—	2、4	3
6	2	5	3	2、5
7	4	1、3	—	1、2、3、4、5

笔者最少用7步点亮了全部火炬，不知道还有没有更简便的方法。

把全部火炬点亮之后，索菲从地下室里得到了激光钥匙（Laser Etched Key）。它上面也有鸢尾花标记，是索尼埃在苏黎世银行寄存包裹的信物。他要把什么东西留给索菲和兰登呢？

第四章 苏黎世银行 Bank of Zurich

兰登和索菲会合之后，互相交换了一下情报。索菲得到的钥匙是苏黎世银行的储藏柜钥匙。这间瑞士银行在法国的分部是一座巨大的建筑，里面机关密布，戒备森严。银行负责人维尔内（Verne）接待了他们。原来索尼埃早就在这里存了一件重要的东西，持有钥匙的人就可以得到它。

二人随警卫来到右边的门，里面是复杂的仓库。只有一扇门可以打开，在门前使用钥匙，进入之后到右边的房间。这里就是保存那件重要物品的地方。在操作台前再使用钥匙，就会有机械手把箱子运到你的面前。



←拱顶石在银行的妥善保管之中。

谜题1 箱子中的物品 Item in the Box

箱子上有个大写的希腊字母Φ（phi，读fai）。在希腊字母表中，它是第21个数字，而在古代，它又表示500这个数。箱子上有一个密码锁，是4位数的。应该怎么解开呢？想一想上一个锁的情况，菲波那契数列。如果我们以21和500作为数列最前的两个数，那么第三个数应该是21+500=521，第四个数是500+521=1021。

输入这个密码，箱子果然打开了。里面是一个盒子，盒子里是带有字母密码锁的圆筒，这是索尼埃以达芬奇的设计为蓝本，亲手制作的。必须在筒上输入一列字母才能把它打开，如果想强行拆开的话，就会破坏其中的机关，筒中密封的醋会流出，将写在纸莎草上的信息销毁。这个密码是5个字母，答案究竟是什么呢？

看过小说的人可能会去试着用原著中的SOFIA去试一试，但是肯定不会成功。这时再仔细看看盛圆筒的盒子，上面似乎嵌着什么。调查室内的桌子，找到一个曲别针（Paper Clip），用它可以把盒子上的东西撬下来。你会看到一首小诗：

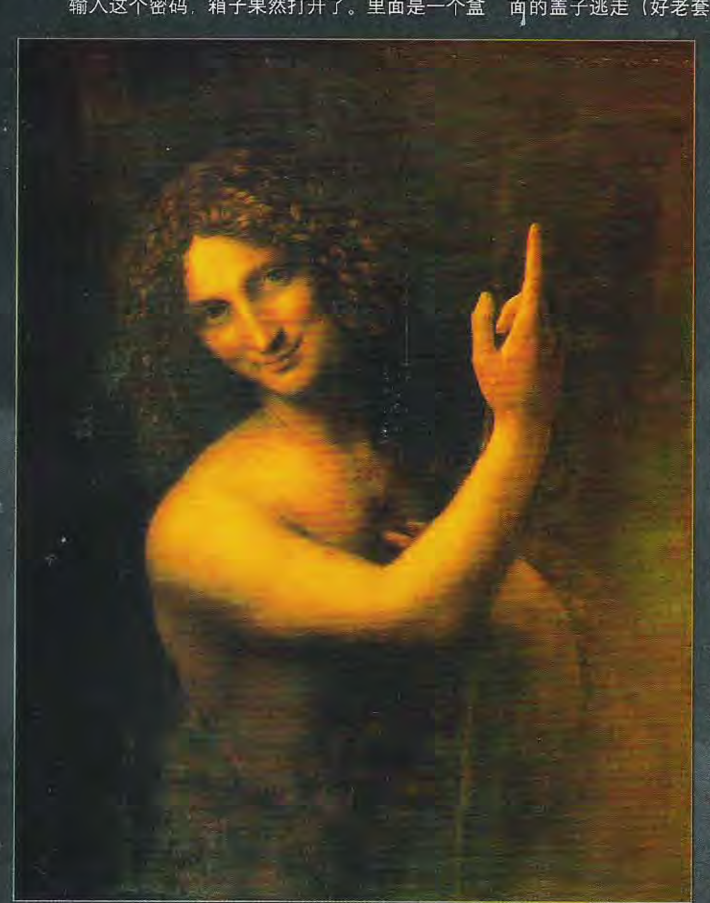
Not yet the cup When Jesus Broke the bread,
Nor yet the vessel into which he bled,
But more than this a secret most divine,
Whose hiding place has stood the rest of time.

这不是耶稣分面包时的酒杯，
也不是他受难时流下的鲜血。
这是一个世间的天大秘密，
它从古至今埋藏在这个世界。

只要玩家对圣经故事有所了解，就知道这首诗写的是耶稣的圣杯。所以“杯”就是密码。不过这个杯子既不是CUP也不是GLASS，按照圣经的原文，它应该是GRAIL。

好不容易打开了圆筒，想不到里面还套着一个筒。看来索尼埃对保密工作是极为用心的。这时维尔内突然来找兰登他们。他说警察已经包围了银行，但是因为他们持有的钥匙属于VIP会员，所以他会尽力帮他们两个逃走的。（瑞士的银行果然是个只认金钱不认法律的地方）

首先按原路返回。到左边乘电梯，用维尔内刚才给二人的安全卡（Security Card）打开电梯进入。谁知刚走到一半，维尔内又打电话告诉兰登，警察正在下面等他们（……）。现在必须在电梯打开之前利用上面的盖子逃走（好老套的方法），然后转动墙上的摇把，将门打开。



出了电梯之后，立刻往右走。通道里有警卫巡逻。这时候他们已经是敌人了。最好不要被他们发现，至于是躲着走还是用偷袭收拾他们都无所谓，但是不要在这里牵扯过多。穿过长长的走廊，来到了管理控制室（Admin Office）。

这时兰登需要自己行动。屋里有两名警卫，先悄悄过去偷袭打昏一个，然后往右走，打昏另一个（打不昏的话也可以肉搏，毕竟比一对二好）。之后就可以在这里随处调查了。

首先进入管理员办公室。这里分2个房间，一个是秘书室，6张写字台排得很密；（这个管理员一个人配了6个秘书？）另一间是管理员自己的房间，在里面和维尔内通话。他告诉兰登，要逃走必须走安全级别为2的门，而现在的安全卡只有Lv.1，只要输入密码867530就可以将安全卡升级。按照指令使用安全卡，结果什么也没发生。再问维尔内，他说密码可能过期了，必须去库房的文件柜(File Cabinet)找新的密码。而文件柜的钥匙是在办公室经理那儿。虽然兰登差点没背过气去，但是也只能这么做了。

经理的办公室在对面，跨过外面的办公大厅就到了。首先在写字台左下方的抽屉里找到带有密码的字条，然后用紫外线灯扫描写字台背后的画，发现指纹，然后把画搬起来，找到密码箱。输入刚才得到的密码，打开箱子得到文件柜的钥匙。然后回到大厅，到尽头库房里，在文件柜的钥匙眼前使用钥匙，就可以得到新的系统安全密码了。



←密码的取得是十分复杂的过程。

得到密码之后，回到当初刷卡的地方。输入新的系统安全密码，安全卡升级为Lv.2，这样就可以打开大厅里的Lv.2的门了。从那里来到下一层，躲开警卫，一直向左走，来到存储与服务区（Deposits and Servers）。穿过大厅和走廊之后，前面有两个警卫。躲开或者收拾掉他们之后，来到一个有通风口的地方，帮助索菲爬进去。

这时改为操纵索菲。首先绕到屋中的警卫身后，把他敲昏。再向左，有一个只有门洞但是没有门板的房间，悄悄进去之后可以偷袭里面的警卫，然后就可以利用读卡器来给安全卡升级了。这次不用输入任何密码就 直接升到Lv.3。

沿路返回到刚才通过通风口进来的地方，打开反锁的门，与兰登会合。回到刚才的大厅，走另外一道门。进去之后躲开正在交谈的警卫，然后到有Lv.3 识别器的门口使用安全卡。打开门之后继续悄悄往前走，把前面的警卫打趴下。这时会发现另外一个警卫就在前方不远处。不必担心，只要悄悄走过去，他根本就不会发现的。再向左，前面有个警卫来回遛达，要偷袭有点难，直接把他收拾掉吧。然后按照地上箭头所指方向一直走，走到尽头之后使用维尔内给兰登的车钥匙（Vehicle Key），就可以离开这里了。

第五章 维莱特庄园 Chateau Villette

维莱特庄园位于凡尔赛近郊，占地185公顷。它最早是由弗兰西斯·曼萨特于1668年为奥弗提伯爵设计的，是巴黎附近的历史名址之一。维莱特庄园里有两个四边形的湖泊和众多的花园，这些都是勒·瑙特设计的。与其说这座庄园看上去像座大厦，倒不如说它像个现代化的城堡。


←这里就是提彬的维莱特庄园。

从银行逃脱追捕的兰登决定前往那个著名的庄园。他的一位好朋友，一位名叫雷·提彬（Leigh Teabing）的英国爵士现在是那里的主人。虽然深更半夜造访显得有些唐突，但是现在巴黎的警察已经布下天罗地网，要想避难，也只有那么一个地方可去。

提彬是一个古板而风趣的英国老头儿，由于年轻

时患过小儿麻痹，他的腿一直不太好使，必须借助拐杖才能慢慢行走。他让管家雷米（Remy）招待两位客人，然后开始谈起达芬奇和这个密码筒的问题。原来提彬在这方面已经研究多年，难怪他跟兰登一直志同道合。

提彬给索菲出了一个难题，他的客厅中陈列有圆桌骑士的盔甲和盾牌，现在要把盾牌和对应的盔甲组合在一起。仔细观察屋中两件盔甲后面的画，根据亚瑟王传说，左边的盔甲属于加拉赫（Gallahad），而右边的盔甲则属于帕西瓦尔（Percival，就是街机版《圆桌骑士》里拿斧子的那个）。只要从盾牌中挑出加拉赫之盾（有红十字的）和帕西瓦尔之盾（有红心图案的），放在盔甲那里。这时机关启动，两边的门会打开。

先到左边的房间，那里面还有个带密码锁的门，旁边的书架上有提示（圣经所罗门赞歌）。到右边的房间的书架上查看圣经，即可得知密码是“HEAR”。同时右边房间里还有个放金杯的台子，上面写着亚瑟（Arthur）的名字。回到左边的房间，先去一排金杯那里找到带有红龙图案的杯（红龙是亚瑟盾牌上的标记），拿到右边房间里放在台上。这时书架后面隐藏的暗门会打开。再向里走，看到一幅拼图，总共只有6块，只要按照左下、左上、中上、中下、右下的顺序就可以将图拼回原状。前面的门会打开，在桌子上可以找到一张乐谱（Music Sheet）。回到左边的房间，先打开密码锁，再到里面的钢琴前使用乐谱，按照提示演奏，提彬就会对索菲说，她已经通过了他的考验，现在，他将向她和兰登展示一个人们讨论很久的秘密。

大家回到用餐的地方，提彬用遥控器打开了一个屏幕，达芬奇的名作《最后的晚餐》出现在众人面前。

谜题1 最后的晚餐 The Last Supper

1498年，达·芬奇在米兰圣玛丽修道院的食堂墙上留下了这幅作品。它讲述的是耶稣与他的门徒一起进餐，并且预言自己被人出卖的故事。仔细观察这幅



←仔细看，就会发现画中的秘密。

画，里面似乎少了些什么。究竟是什么呢？是圣杯，耶稣用过的杯子为什么不见了？仔细观察的话，可以在耶稣和他左边的约翰之间发现一个V形（The "V Shape"）。

V就是圣杯的标记。但是画中的圣杯仅此而已吗？观察左边的柱子，就可以在柱子上发现隐藏的圣杯轮廓（The Illusion of the Grail）。提彬解释说，圣杯的标



志——V形或者倒立的三角形，是女性的象征。但是耶稣和他的门徒都是男人，难道这幅画里有女性存在吗？

仔细观察耶稣身边的约翰（John），就可以惊奇地发现，“他”竟然是一个女人！（图）原来这个“约翰”只是伪装，她的真实身份，是圣经中记载的抹



←画中的约翰实际上是一个女人。

大拉的玛利亚。这个在《新约》中被耶稣点化的风尘女子，也是基督的使徒之一。她在后来一直跟随着耶稣基督，亲眼看到他被钉十字架，又见到他复活，最后终身修行，死后被封为圣女。

如果还不相信的话，仔细看耶稣与玛利亚之间，两个人的轮廓正好构成字母M的形状。这也是“抹大拉的玛利亚”（Mary Magdalene）的缩写。



←耶稣与玛利亚之间形成M字。

再观察一下旁边的使徒彼得。在圣经的记载中，彼得是耶稣的继承人，在耶稣死后代他传道。但是在



←彼得实际上是一个篡夺权力的人。

这幅画里，彼得却是一副怒目而视的样子。人们把这解释为他听到耶稣被出卖的预言后义愤填膺，而实际上并不是这个原因。

彼得是在对玛利亚发怒。因为当时耶稣的真正打算是让玛利亚做自己的继承人。因为玛利亚的腹中怀有耶稣的子嗣，她是基督的妻子！

说到这里，提彬告诉兰登和索菲，圣经中所讲的“圣杯”并不是装有耶稣之血的杯子，而是一个女人的子宫。里面的“耶稣之血”实际上指的就是他的血脉——耶稣的后代。当时他打算把教主之位传给自己的妻子玛利亚，以后再传给自己的子孙。这样的行为不但不能被当时的罗马接受，也不被耶稣的门徒们接受。耶稣死后，玛利亚立即遭到其他门徒的迫害，因此被迫隐居起来。后来她生下了孩子，这就是古文中圣杯“SANGREAL”的真实含义：SANG REAL，皇家血统。（顺便说点别的：这里的REAL在拉丁语中是皇室的意思，所以皇家马德里叫Real Madrid）。

耶稣死后，基督教通过门徒的传播，在地中海沿岸普及起来。罗马帝国的统治者发现人们都信奉了基督教，于是将教会招安，宣布基督教为国教，后来随着罗马帝国在383年的分裂，罗马教廷成为天主教的中心。基督教由民间的社团变成了官方组织，成为维护统治的工具。虽然玛利亚在后来被封为圣女，但是她生育耶稣后代的事情一直被教廷封锁，这些后代们也成为“铲除异端”者追杀的目标。为了保护这些人，知情的人们将玛利亚秘密安葬在某个地方，并且把耶稣的后人保护起来。

说到这里，密码筒的九位密码应该可以猜到了：是MAGDALENE。兰登解开密码筒，发现里面果然又套着一个同样的圆筒。（什么叫果然啊……）看来这秘密得留在以后解开了。

正当三人围着密码筒研究时，一个黑影突然冲了进来。那是一个皮肤惨白的人，穿着僧侣的黑色长袍，他就是杀害索尼埃的凶手！根据这个叫塞拉斯（Silas）的人说，他是奉了导师（The Teacher）的命令，来这里抢夺密码筒的。这关系到圣杯的所在，当然不能让他夺走。提彬在危机时刻用拐杖猛击塞拉斯的大腿，打到了刺在他身上的苦修带，这个家伙跑掉了。但是他一定会来抢密码筒，提彬说他可以用达芬奇发明的抛石机对付入侵者，但是需要把抛石机的零件找齐才行。索菲和兰登去找零件，并且通过电梯把它们送过去。

这时改为操纵索菲，只要跟着兰登走就可以了。零件一共有三个，每找到一个，塞拉斯就会像生化3里的追踪者一样跳出来。这时需要和他搏斗。经过三场较量之后，兰登和索菲将塞拉斯引到地下室，提彬的抛石机早就在那里等着了……

第六章 比金山机场 Biggin Hill Airfield

提彬用达芬奇的发明制服了来犯之敌。但是麻烦没有结束，因为兰登他们是开着银行的运钞车来的，车上有全球定位装置，警察很快就会搜到这里。好在提彬爵士是位极其富有的贵族，他在巴黎有一架私人飞机，可以随时起飞。众人把塞拉斯捆了个严实，带着他上了飞机。“猎鹰者”号在风雨中起飞了，目标是英国伦敦的比金山机场。

此时英国警方已经接到法希的电话，知道这架私人航班上可能窝藏有逃犯，于是派出防暴警察在机场设下了重兵埋伏。如果不出所料的话，兰登等人一下飞机就会立刻被逮捕。但是当警察上机搜查的时候，飞机上却没有一点踪迹——这是怎么回事？

实际上，当“猎鹰者”号驶入停机库，中途转弯时还没等它停下来，就已经先把舱口打开了。在警察紧跟而来的时候，兰登与索菲一把将塞拉斯拖下舷梯。然后躲到车子的后面。等警车赶到停机库时，飞机已经转了180度的弯。现在兰登和索菲逃到了停机库外面，他们必须和提彬会合。外面的雨下个不停，带着英国风味的薄雾，冻得人直发抖。前面的警察发现了兰登他们，还向他们喊话，如果不投降的话就开枪射击。这时要是贸然走过去肯定会被打成漏勺，还是想想别的办法吧。



←机场的剧情也是游戏里新加的。

这里有几辆轨道运货车，可以用它来挡子弹。但是现在电源断了。首先要推开门边上的箱子（这样可以顺便将门堵住，不然的话待会儿就有一个警察从门里出来），拉下电闸，然后启动运货车，借助它的掩护挡住警察们的枪林弹雨。然后到前面的仓库，开门进去。

在仓库里，兰登找到了导线钳。先到仓库的操作室前，用钳子剪断挂锁，进入操作室，用吊车将堵门的集装箱吊走。之后原路返回，正在兰登准备进门的时候，两个警察跑了过来。打倒他们进入铁门，在货架上找到军用火把（Flare），然后打开地上的盖子，进入地下工事。

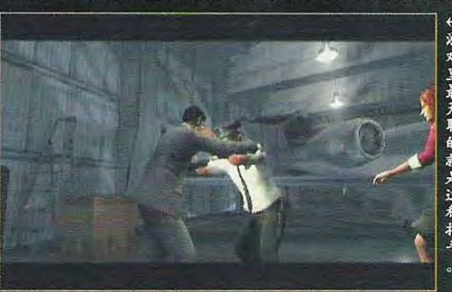
这个地道是二战时期修建的防空洞，里面光线昏暗。兰登点亮火把，往前摸索。二人最终来到一个闸

门前，但是因为没有电源，闸门暂时无法打开。在这里向左走，在墙上会发现插有保险丝（Fuse）的面板，把保险丝都取下来。过了一个有“桥”的地下室之后，乘电梯进入控制塔。在塔中找到保险丝，和原来的保险丝放在一起。乘电梯返回的时候会遇上警卫，把他打倒之后发现前面的路上也有警卫来回巡游，躲不过的话就打吧。

之后回到有“桥”的房间，配电面板就在那里，只要把保险丝按照一定规律插在上面就可以启动闸门。保险丝的配置图在旁边，但是很不清楚。用紫外线灯可以看到上面的布置。在左边和右边各插4个300A的保险丝（必须），中间是50A的（插上之后可以打开“桥”下面隐藏的门）。扳动开关之后，就可以启动坑道里的闸门了。



原路返回到有闸门的地方。那里不知何时冒出一个警卫，在背后偷袭他就可以解决。打开闸门之后向



←游戏里最无聊的就是这种搏斗。

前走，上梯子回到地面。外面的警察还没有撤走，看来只有制造一点大的动静才能趁乱逃跑。院子里有2个警卫，悄悄地收拾掉他们。然后来到油库门口，用钳子剪断挂锁，然后打开阀门把汽油放出来。之后得找个安全的地方引火，附近正好有一个梯子通到楼顶。爬上去之后又发现一个警卫。把他放倒之后来到楼顶有缺口的地方，掏出剩下的火把，点燃之后朝油库扔过去，轰的一声之后，机场内外乱成一团，现在已经



←有的时候玩家需要根有的时候玩家

是“谋杀犯”、“劫机犯”和“绑架犯”的兰登又背上了一条“恐怖分子”的罪名，不过为了逃命，也顾不得那么多了。

第七章 圣殿教堂 Temple Church

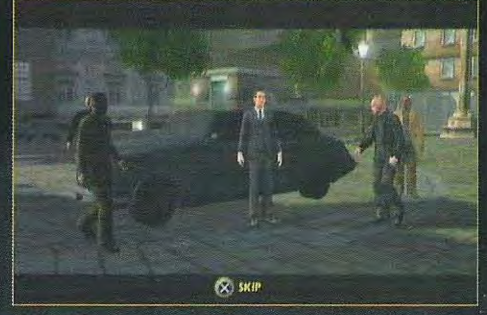
兰登和索菲好不容易与提彬会合，大家乘坐提彬的私人座驾“美洲虎”离开了机场。他们正在前往圣殿教堂。这里是圣殿骑士（Knights of the Temple，又称“圣堂武士”）建造的集会和活动场所，1307年的10月13日，教皇克莱芒在“黑色星期五”下令杀害了无数圣殿骑士，这些人大多被烧死或者沉入水中，但是在圣殿教堂里却有10个骑士的坟墓。于是三人决定去那里看一下。



←这里是当年圣殿骑士修建的教堂。

圣殿教堂自建成之后，经历了八百多年政治斗争的风雨，在1940年，它在纳粹空军的空袭中严重受损。战争结束后，它又被整修一新，恢复了原来的模样。

提彬和兰登先进入教堂调查，索菲则准备调查教



堂的后院。这时她调查密码筒，又发现了替换字符。经过破解，最后得到这样的信息：

OUTDOORS THE
GRACEFUL WATER
YOU WILL SEE
THROUGH
DEDICATION YOU
MUST FIND THE
KEY

不要把这个消息错误地理解为“在水边可以找到钥匙”。实际上，这里唯一可以调查的地方就是教堂门口的布告栏（Bulletin Board）。仔细调查会发现左边有个把手，打开之后在背面得到教堂后院的钥匙。



但是当索菲打开教堂后门的时候，提彬的管家雷米竟然放走了塞拉斯，并且叫了一群穿便衣的雇佣兵，让他们去抓提彬和兰登。他居然是天主手工会的奸细！更麻烦的是，被盯上的三人依然浑然不知……

进入教堂后院之后，索菲发现几个便衣在里面遛达。首先用偷袭干掉面前的那个，然后穿过栅子来到一处台阶下。上面有两个便衣在那里聊天。耐着性子



←利用高低差将敌人置于死地。

等他们聊完之后他们会分开，然后就可以用偷袭来各个击破了。偷袭的时候手里最好有武器，不然的话很可能一下打不倒。万一被发现也没关系，立刻跑到台阶下，趁他们刚走到台阶还没下来的时候连打□键就可以让他们陷入硬直状态，利用这个BUG可以让他们极其冤屈地“死”去。收拾掉这两人之后就没有敌人了，在这里调查可以找到工具箱，从里面拿到园艺剪（Shears），然后原路回到教堂外面的喷水池，剪掉花坛中的玫瑰，就可以发现一个暗箱。使用戒指可以把它打开，得到一块金属残片（Metal Shard）。

话分两头。兰登与提彬一进教堂就中了埋伏，被雇佣兵抓起来，关进了地下室。看守的便衣挖苦了兰登一顿之后就看电视去了。现在必须想办法逃出去。先在屋里找找什么能用的东西吧。桌子上面、下面有许多纸箱，把它们挪开就可以看到扣在下面的东西。虽然箱子里大多是圣经之类的书本，但是兰登还是找到一些东西：一块硬纸板（Cardboard）、一根铁丝（Thin Metal Rod）和一个小齿轮（Small Gear）。再观察门锁，发现钥匙还插在锁眼上。（这个看守也够二百五的）这下好办了，把纸板顺着门缝塞出去，用铁丝在锁眼上捅一下，钥匙就落在纸板上，把纸板抽回来就得到了钥匙，把门打开，悄悄溜到看守身后，趁他在看电视的时候狠敲他一家伙，这个世界清净了。

然后顺着电视机右边的门出去，悄声走到外面，看到两个便衣。不理他们，往相反方向走，第三个便衣在那里转悠。先把他干掉再说。然后绕回来，那两个家伙应该已经废话完了。趁他们分开，把他们俩分头收拾掉，至少用偷袭干掉一个也好。然后就可以搜索教堂大厅了。在这里可以找到两个小齿轮和一个大齿轮。回到地下室，找到一台机器，把齿轮安在上面，就可以开动机关，打开地道的入口了。

这时在外面的索菲发现地道口打开了，但是有两个家伙在那里，必须把他们引过来干掉，才能安全进入。可以用扔罐子的方法把他们支开，或者把他们引到有高低差的台阶处收拾掉。但是一对二很危险，所以还是要灵活应对。打倒他们之后就可以进入地道了。

二人会合之后，协力打开有横杠的门，进入另外一个地道。小心干掉里面的便衣，然后在墙洞的骷髅旁边发现圣殿骑士的圆形徽章（Templar Seal）。再往前走，另外一墙洞里有个纸盒子。挪开之后得到第二个徽章。

隧道前方有一个便衣。干掉他之后调查墙上的电源开关。这是由4个灯组成的，原理和5个火炬的机关差不多。只要按照右下、左上、左下、右上的顺序，就可以让四个灯全亮。（图）扳动旁边的电闸，就可以开启铁栅栏门。进入前面的房间，可以得到第三个徽章。然后按原路返回（注意路上又出现便衣），路上一个原来闭锁的栅栏门会打开，里面的墙上有一个徽章和三个凹洞，把三个徽章安上去，机关出现了。

谜题1 圣殿徽章 Templar Seal

这个谜题与诺曼底别墅中的鸢尾花徽章如出一辙，相比之下更简单。因为答案就是两边的墙上，横线表示的是徽章的下方，也就是说，把徽章按照朝着左上、右下、正上和右上的顺序转动，就可以打开，机关使外面庭院中的某个东西启动了。返回的路上要注意，遇到便衣收拾掉之后要把他们藏起来，免得让更多敌人发现。



←提示就在两边的墙上，一看就知。

当兰登回到监禁他的地下室时，刚才被打昏的家伙似乎在那里等着报仇。既然你想high那就再来一次好了。随后从电视右边到大厅，走正门出去，调查外面路灯一样的东西可以得到另外一块金属残片。谁知这时又有两个警察来捣乱（你说这么多匪徒不抓反抓良民，这帮伦敦条子是干什么吃的……）然后回到大厅里，有块盾牌正好缺这两部分，把残片安回去，拼成了一块完整的图案，现在是解开谜题的时候了。



谜题2 圣殿骑士 Templar Knights

这是用组合符号表现的字母。调查大厅里的骑士之墓，他们中的大部分都是无名的，但是有一个骑士有名字。他叫W. Marshall。调查他的墓，可以看到正确的排列方法。按照符号组合和字母的关系，在下面输入RICHARD，就可以解开这个谜题了。同样的，密码筒的password当然也是RICHARD。

就在兰登和索菲为解开谜题而兴奋时，塞拉斯突然又出现了。他的手中还握着一支枪，难道他要杀人灭口？事不宜迟，赶紧逃吧！兰登在这个狂人的追逐下逃进了地道（索菲却不知下落，估计是趁乱跑了，真不仗义），谁知前面竟然是一条艰难险阻不绝的逃生之路……



←玩家在这里会有种被愚弄的感觉。

现在的视角是固定的，塞拉斯会在后面不紧不慢地追，而且时不时打上一枪。（子弹居然打不完，难道是他用了Snake的头带？居然连Reload时间都没有！）前面的路是什么样子完全看不清楚，而且动不动就会遇上有铁栅栏的地方。有的地方需要撞开，有的铁门只闭了一半，向上一推就可以通过；还有的门上居然有那个绿色开关！现在知道重要性了吧，复习一下解开方法：右下、左上、左下、右上，赶紧拉闸打开锁往前逃命，如果那个塞拉斯不是超级近视眼的话估计兰登早就挂了，打了一百多枪没一枪打得准……

正在兰登陷入绝境的时候，索菲及时出现，带上他逃离了险境。

第八章 威斯敏斯特大教堂 Westminster Abbey

好不容易逃脱袭击的兰登在车上仔细研究着字条上的诗句：

In London lies a knight A Pope interred.
His labor's fruit a Holy wrath incurred.
You seek the orb that ought be on his tomb.
It speaks of Rosy flesh and seeded womb.

在伦敦葬了一位教皇为他主持葬礼的骑士，
他的行为触怒了上帝，因为违背了他的旨意，
你们寻找的圆球，本应在这位骑士的墓里，
它道破了玫瑰般肌肤与受孕子宫的秘密。

不用说，“玫瑰般肌肤与受孕子宫”指的当然就是怀有耶稣圣胎的抹大拉的玛利亚。但是这位“教皇为他主持葬礼的骑士”又是谁呢？很明显不是圣殿骑士。请注意第一句里的A Pope，这个A在句子里不应大写，那么它应该不是英语中表示单一的冠词“a”。这么看来，A Pope更像一个人的缩写。不错，此人是Alexander Pope，著名英国诗人亚历山大·蒲柏。由他所主持的葬礼的那位“骑士”正是艾萨克·牛顿爵士，即使你不知道他在英国历史上被册封为“骑士”的荣誉称号，你也应该知道他是一位科学史上伟大的巨人。他的墓在英国著名的威斯敏斯特大教堂。这里的墓地中埋葬的有英国的历代国王和历史名人，包括诗人、艺术家、科学家，另外每一代英国国王的加冕仪式也是在这里，由威斯敏斯特大主教主持的。英国国教属于基督教新教，和罗马教廷没有关系，因此这里可以说是英国的宗教中心和英格兰民族的精神中心。



←这里是英国最著名的宗教场所。

现在兰登必须找到最后一个密码筒的秘密。刚才的密码筒打开后，留下的就是它和那首诗。现在提彬还在敌人手里，如果能够解开这个圆筒，把秘密拿走之后再用它去换提彬，不失为一个可行的办法。现在的教堂里有很多观光客，但是也有便衣混在其中。不过在人多的地方他们是不敢动手的，总之先去牛顿墓去看看吧。

到了牛顿之墓一看，果然有一个便衣守在那里。注

意地上的水和旁边的配电箱，只要偷偷摸到配电箱后面，把箱子推倒，这位倒霉的家伙会"闻电起舞"，跳过一阵霹雳之后一跤摔在地上。不要管他，直接去调查牛顿墓。发现下面有个孔，用戒指可以打开，把中间的球（太阳）摘下来。
下面的提示是：

The Father of the English poems of yore,
Whose Canterbury Tales held moral core,
Clockwise around a shield stops the name,
Of who he can absolve your sin and shame.

他被称作英语诗歌的慈父，
把《坎特伯雷故事集》讲述。
围绕着盾牌的是故事的名字，
他会被人间的罪孽和屈辱宽恕。

根据这一节的提示，这位在英国文学史上的开山大诗人是乔夫雷·乔叟（Geoffrey Chaucer）。因为在他之前的英国诗或者是古英语，或者是法语或拉丁语的。他的《坎特伯雷故事集》（The Canterbury Tales）是中世纪英国文学史上最早的著名长诗。莎士比亚要比他晚许多。回到大厅，来到乔叟墓前，调查后使用从牛顿墓那里拿来的圆球，就会出现一个拼板。

谜题1 文字拼板 Word Puzzle

看起来这八块板毫无规律可寻。但是先看一下上面的四幅画，是《坎特伯雷故事集》中的四个故事。其中一个是《饶恕者》（Pardoner），正好是八个字母，而且与石板上的字母分毫不差！现在要考虑字母的排



列顺序。是从左上开始转一圈，中间没有字。怎么才能把字排成那样呢？其实不难。为了让大家自己动脑，这里只给出一个暗示：字母D。

解开这个谜题之后，从乔叟墓中得到一个巨大的戒指（Large Ring），参照新的提示：

Though many tried his words defined the rose,
In iambs writ this man of loves and woes.*
*A word you*ll find that lies in the prose,*
Which here denoted grants a ring repose.

他的许多诗歌把玫瑰描绘，
抑扬的诗句充满爱情和心碎。
只要你将戒指献给这位诗人，
就会找到他诗中的精粹。

这段的意思说得再明白不过了。英国文学史上最浪漫的诗人是谁，大家都可以把他的名字倒着背出来了。莎士比亚，就是他。但是他的雕像被拿去修复了，首先要去修复室（Restoration Room）才能找到它。（他?）

首先到右边的工人用衣柜（Workman's Cabinet）调查其中一件工作服，得到刷子（Brush）。然后离开大厅到走廊（The Cloister），利用吊灯敲倒那里的便衣，然后继续往前走，路上有3个敌人，最好各个击破。干掉他们之后再往前走到头就是修复室。在进门之前先调查一个壁橱，找到电灯开关。打开后进入修复室，莎士比亚的像是找到了，但是它上面太脏，雕像手中的诗篇看不清楚。先在屋里搜索，找到钳子，然后原路返回到刚进走廊的地方，换个方向，到达储物室。用钳子剪断上面的锁，进去之后还是找开关，推开挡住



←诗人的手指给我们提供了答案。

开关的箱子，打开灯后调查，找到大理石清洁剂（Marble Cleaner）再回到有莎士比亚雕像的修复室，把清洁剂和刷子组合，在雕像上使用，会发现莎士比亚的手指指在Temple这个词上。使用大戒指，会得到一个摇柄（Hand Crank）。
然后我们再看下一段提示：

The first child King of England made this place,
*Where now he rests inside confessor*s grace.*
*The bard*s denoted word will help you find,*
A way to release a King of kind.

这里有英国第一个幼小的国王，
他在信徒的慈悲中沉睡安详。
诗人指出的词汇能够帮助你，
让其中另外一位王者无处可藏。

这首诗说的第一位英国在幼年登基的国王是著名的亨利三世（King Henry）。返回大厅，路上收拾掉一个便衣，然后来到亨利三世墓前。

谜题2 亨利三世之墓 Tomb of King Henry III

亨利的墓上写着他的名字William，在这里使用摇柄，发现这些文字可以转动。根据刚才莎士比亚像的提示，将文字从WILLIAM变为TEMPLES，就可以打开它了。所以仔细观察是必要的。从这里可以得到国王的棋子（King Symbol）和新的提示：

The cousin of the Queen Elizabeth,
In Somerset the Baron lost his breath,
His mother with a Soldier ran away,
But not before the Knight had made her day.

他是伊丽莎白女王的堂弟，
在索莫赛特咽下最后一口气。
他的母亲要和一个士兵私奔，
却逃不过骑士的惩罚严厉。

这首诗里讲的伊丽莎白女王的堂弟，是汉斯顿男爵（Baron Hunsdon）。他的墓在圣约翰教堂（Saint John's Chapel）里，首先从亨利三世墓往回走，有一个门被货架挡住了。先调查货架，去掉轮子上的固定，然后把它推来，露出门来。再用钳子剪断锁，就可



←钳子的使用方法比较特殊。

以进去了。调查汉斯顿男爵墓，把国王的棋子放在上面，一个完整的棋盘出现了。

谜题3 棋盘谜局 Puzzle of Chess

实际上只要调查刚才的暗示诗，就可以发现几个棋子的名称：QUEEN（王后）、BARON（男爵）、KNIGHT（骑士）和SOLDIER（士兵）。按照这个顺序按下这几个棋子，就可以打开机关，得到一个奇怪的圆柱体（Unusual Cylinder）。



还剩下这首诗的最后一节：

Think back on all that you have now observed,
And find the knight with whom you conferred.
He seeks the orb that ought be on his tomb,
But only if the seed lies in its womb.

把你得到的东西再回顾一次，
然后去找你最初遇到的骑士。
把那个圆球放回他的墓上，
但是要在里面播下新的种子。

这一节的意思很明显，"最初遇到的骑士"当然是指牛顿了。而"新的种子"自然是指刚才得到的东西。这时一个家伙突然闯了进来。摆平他之后回到牛顿墓。便衣又出现了，因为这回没有电线机关，只好偷袭了。然后再调查牛顿墓，把刚才得到的圆柱体与牛顿墓的圆球组合，插进去之后得到了新的谜题。

谜题4 拼图 Scrambled Picture

一般来说，拼图时最容易的方法就是先拼好边角再拼中间。所以拼起来不是很难，实在拼不出的话，可以参照这个：



←这就是拼图拼好之后的样子。

最后从图的空洞中看到最后的密码：PAYENS

兰登和索菲正要去营救提彬的时候，雷米又出现了。他用枪威胁着他们来到提彬那里。不料提彬居然一枪杀了雷米，并且威胁兰登解开密码筒。原来他就是天手事工会的"导师"，策划多起凶杀案的幕后黑手！他是一个对郇山隐修会极感兴趣的历史学家，为了找到秘密——圣杯的所在，他向天手事工会捐助了一大笔钱，得到了"导师"的头衔，并且指使虔诚的信徒塞拉斯等人杀害了索尼埃，以引出圣杯和耶稣后代这个天大的秘密，然后将它公布于世。为了这个目的，他利用了所有的人！得知这一切的兰登怒火中烧，但是现在必须冷静！唯一的方法是拖延时间，偷偷解开密码然后毁掉密码筒。

这时索菲和兰登分别担当两个不同的角色。索菲和提彬对话，把他的注意力引开；兰登要在有限的时间内解开密码。索菲对提彬说的第一句话是：

"I thought you told us only the worthy can find the grail."

这时候就要赶快对密码。但是不要太急，以免出错。下面一句要选择：

"You are the one responsible for my grandfather's murder."

之后利用时间，第三句的回复是：

"You are no better than the church."

一般来说，在这三句话的时间里，兰登应该可以解开这个密码筒了，随后将是好戏的上演：兰登将空密码筒抛向提彬，提彬步履蹒跚地想去接住它，却和密码筒一起摔到了地上。看着醋从密码筒中流出，这个阴谋家感觉一切都结束了。此时法希已经调查了所


Teabing: The Grail. Don't you understand? The Holy Grail...it's lost! Lost forever!

有事件的真相，带着警察冲进教堂，将提彬绳之以法（警察总是这时候来）。兰登和索菲也证实了自己的清白，带着圣杯的秘密离开了这里。

第九章 罗斯林教堂 Rosslyn Chapel

罗斯林教堂，又被称作“密码大教堂”，它坐落在苏格兰爱丁堡市以南的七英里处，其旧址是一座崇拜密特拉神的神庙。该教堂是圣殿骑士于1446年建造的，教堂各处，雕刻了令人叹为观止的、有着犹太教、基督教、埃及人、同济会以及异教传统的标志物。

教堂正处在南北交叉子午线经过格拉斯顿伯里的位置。这条纵向的“玫瑰线”，是传说中亚瑟王死后移葬的阿瓦隆岛的传统性标志，它被认为是英国这块神圣领域的中流砥柱。罗斯林（Rosslyn），最早的拼法是Roslin，就是从这条被神化的“玫瑰线”得来的。


Robert: "Adorned in master's loving art she lies, She rests at last beneath the starry skies"

←游戏中的最大秘密将在这里揭晓。

教堂各处都雕刻了各种各样的象征物，其中有基督教的十字、犹太人的星状物、同济会的印章、圣殿骑士的十字架、哺乳过宙斯的羊、金字塔、星象符号、各种植物、蔬菜瓜果、五角星形以及玫瑰等等。圣殿骑士们以前都是技术娴熟的石匠出身，他们在欧洲各地建造圣殿教堂，然而唯有罗斯林教堂被认为是他们赢得人们热爱与崇敬的顶峰之作。这些能工巧匠精雕细刻，不放过任何一块石头。罗斯林教堂是所有宗教信仰的供奉所，是沿循所有传统的供奉所，尤其是大自然与女神的供奉所。

兰登和索菲开到这里，感到如同隔世为人一般。死者已逝，凶手已经被捕，一切似乎都结束了。但是他们仍然有未完成的任务。最后的密码筒上写着这样几行字：

The Holy Grail' neath ancient Roselin waits,
The blade and chalice guarding o'er her gates,
Adorned in masters' loving art she lies,
She rests at last beneath the starry skies.

圣杯在古老的罗斯林教堂下面等待。
她躺在大师们领人钟爱的杰作的怀抱里。
剑刃和圣杯一道看护着她的门外。
在繁星闪烁的天底下终于得到了安息。

这里就是罗斯林教堂。这里没有警察，没有保安，没有狂热的宗教人物，没有为金钱而使用暴力的雇佣兵。在这个安全的地方，兰登和索菲开始了最后的调查。

首先在刚进入教堂的地方调查洗手池，得到一个石盖（Stone Lid）。再调查旁边的木箱，注意地上的擦痕，然后将箱子拉出来。从地上找到雏菊的石片（Daisy Disc）。

来到教堂中心，调查右边的红色帷幕。拉下绳子，把石盖放进去。然后可以得到百合的石片（Lily Disc）。

然后回头去看墙上的四尊天使像，从“信念”（Faith）天使下找到火柴，然后到左边的帷幕那里，拉起绳子，点亮蜡烛。再调查可以得到信息。回到天使那里，调查“真实”（Truth）天使，让索菲上去调查，得到玫瑰的石片（Rose Disc）。

谜题1 大卫之星David Star

现在来到有六角星（大卫之星）的铁门前，调查上面的文字。按照下面的顺序就可以把门打开。

Daisies = Innocence
Lilies = Purity
Roses = Love

随后门被打开，兰登和索菲来到地下通道。前面有一个地球仪，仔细观察的话，会发现英国那部分不见了。然后到旁边房间调查，在“滴血天使”（Bleeding Angel）这幅画的地方找到地球仪的碎片——一块英国形状的石片。把它放回地球仪上，它就会打开，从里面得到繁星的石片（Star Disc）。

回到有画的房间，穿过之后到另外一个房间里，推开挡路的箱子，会发现一个地道入口。使用繁星的碎片，会发现一个拼图。因为拼起来很容易，具体步骤就不说了。拼好之后地道打开，兰登和索菲终于来到了圣杯秘密的最终所在。



←这是游戏主线剧情中最后的谜题。

这里的痕迹表明抹大拉的玛利亚的石棺曾经在这里安放。现在它不见了。雅克·索尼埃把它转移到了别处。而索菲从房间里的剪报上发现了自己家族的往事——她的家人在她小的时候全部在车祸中罹难，除了她之外。其实这一切是为了掩饰一个事实——索菲本人正是玛利亚后代的子嗣——真正的耶稣后裔。虽然这条血脉在历史上几度面临灭绝的危险，但是郇山隐修会的成员们冒着生命危险将他们保护下来。索尼埃也是这些人中的一员。

这时教堂里来了不少人。他们都是郇山隐修会的成员。带头的人正是索菲的祖母。她向索菲和兰登解释了这一切的来历。雅克·索尼埃作为郇山隐修会的大师，为了让索菲安全，把她带到法国，并且从小训练她的解密能力。为了防止玛利亚的秘密失传，他才精心设计了这个谜局。敌人和心术不正者无法把它解开，只有正直的人才有资格得到它的答案。现在索菲知道了自己的身份，决定在这里先停留一段时间。这个



←索菲的祖母将真相告诉两人。

“家”对她来说已经太陌生了，她需要花时间去认识自己，了解自己和家族的秘密。而兰登也决定将这个秘密保守下来。两人做了再见面的约定之后，快快而别。

尾声 Ending

兰登回到巴黎后几乎睡了整整两个昼夜。这些天的劳累让他感到极度疲倦。在恢复精神之后，他洗了个澡，急匆匆地穿好衣服来到了门外，他要寻找什么呢？

二十分钟后，兰登向卢浮宫的方向跑去。他的脚



←兰登最后终于找到了圣杯的所在。

下是巴黎的“玫瑰线”，Rose Line……到了卢浮宫的金字塔前，他来到下面的倒金字塔。里面还有一个小金字塔，和倒年，金字塔对应。这些金字塔的形状，剑刃与圣杯……原来索尼埃把石棺藏在了小金字塔的下面！那几句话再次回荡在他的脑海中：

圣杯在古老的罗斯林教堂下面等待。
她躺在大师们领人钟爱的杰作的怀抱里。
剑刃和圣杯一道看护着她的门外。
在繁星闪烁的天底下终于得到了安息。

那些曾被遗忘的诗句，犹如黑暗中幽灵的喃喃自语，此刻在兰登的脑海里回响着。“寻找圣杯之旅，就是希望能到抹大拉的玛利亚坟墓前跪拜的探索之旅，是想在这位被放逐者脚下祈祷的探索之旅。”

罗伯特陡然升起了一股敬意，他不由自主地跪了下去。他仿佛听到了一个女人的声音……它饱含了经年的智慧……轻轻地，从地面的裂口处冉冉升起……

游戏结束之后

完成了《达芬奇密码》的探索之旅后，兰登会回到卢浮宫和罗斯林教堂。其中卢浮宫里还有几个留给玩家的字符谜题，如果你有兴趣和信心的话不妨自己去破解（很容易哦，如果你破解了我们的谜题的话），而罗斯林教堂中则存放着玩家在游戏时取得的隐藏宝物，包括行星模型、纪念币和达芬奇的手工制品。另外游戏的全部章节都可以任意选择。

.hack//G.U. Vol.1 再诞

PS2	本刊译名：.hack//G.U. Vol.1 再诞			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2005.05.18	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	488KB

本作是正统系列的第五部作品，虽然在游戏的结束没有将整部故事完结，但却为玩家留下了期待。本作讲述了一名普通玩家在网络游戏中发生的故事，通过两种不同思想的交战，给我们提出了新的主题，那就是该如何正确对待网络游戏，该如何做才能真正成为游戏的主人。而本系列的最新作品也即将上市，到时候玩家可以将整部故事完结。虽然本作由两张盘组成，但第二张盘只是资料，便于玩家了解整个系列的精彩故事。

↓帅气的“死之恐怖”，男主人公傲然出场！





↑请不要问我他的性别！他真的很美丽！

转生再诞！忘记过去继续追求真理！世界穿梭！寻找传说中的三爪之痕！

本作的战斗系统并不复杂，但是普通的游戏系统却比较复杂，玩家必须经常在三级菜单间相互交替才能顺利进行游戏。有时玩家不知道该做什么的时候，一定要退出到一级菜单去观看邮件或者BBS。

战斗中玩家只需要操作主人公一人，其他两名同伴为电脑控制，玩家只需要按圆圈键攻击，在SP点数足够时按下R1键后再按照自己的设定使用出特技。另外在游戏画面出现提示时，要抓紧时间按使用特技，组成连携攻击，连击不但攻击力远比普通攻击高，而且在战斗评价中还可以附加奖励的经验值点数，因此我们在战斗中一定要多使用连击。本作对人物的级别要求比较严格，玩家只要耐心去提高等级，便可以顺利完成整个游戏的攻略。

凭神状态的战斗有点类似于射击游戏，玩家要一边躲避敌人的远程攻击，一边按方块键攻击，在一定次数的方块攻击后，可以将敌人打至麻痹状态。敌人麻痹时则是发动近身攻击的最佳时机，不过在连击几次之后一定要快速拉开与敌人的距离。在敌人使用必杀技时，一定要及时按下叉子键回避，尤其是最后的几个BOSS，这些敌人的必杀攻击威力惊人，级别如果稍低就一定要依靠熟练的躲避技术才能完成过关重任，不过躲避每个BOSS的时机不同，一定要多尝试多琢磨……

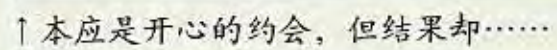
一级菜单	
菜单原文	名词解释
THE WORLD	进入游戏世界。
MAIL STATION	读邮件和欣赏图片都在这里。
NEWS CAPTURE	阅读新闻等，对游戏帮助不大。
YOMOYAMA-BBS	读BBS，分为多个版块，游戏中需要到此阅读才能引发剧情。
CRIMSON VS	斗技模式。
MEDIA PERFORMER	欣赏精彩CG。
ACCES SORIES	附属设置。
DATA MANAGER	读取记录和存盘在这里也可以进行。

二级菜单	
菜单原文	名词解释
LOGIN	进入游戏世界。
OFFICIAL SITE	阅读这世界的知识。
OFFICIAL BBS	阅读BBS。
QUIT	退回到一级菜单。

一级菜单	
菜单原文	名词解释
アイテム	使用物品。
スキル	查看自己修得特技。
装备変更	调整装备，可以按方块键看装备属性和数值。
カスタマイズ	看装备。
スキルトリガ－	选择战斗中使用的特技。
ステ－タス	人物情报。
クエスト	查看接受的任务。
覚醒モ－ド	选择觉醒必杀使用的招数。
作战	对队伍成员下达指示。
回想	查看大事记录，会提示玩家下一步该如何行动。
ログアウト	退出游戏，返回二级菜单。
パ－ティ－	组成队伍，不过不能邀请不在线或者繁忙的“玩家”组队。

传送菜单	
菜单原文	名词解释
ブックマ－ク	选择可以前往的地图。
エリアワ－ド入力	选择三段单词组成地图。
ランダム	随机选择地图冒险。
传送履历	选择曾经去过的地图冒险。
キャンセル	取消传送。
タウン传送	传送到其他的城市。




↑本应是开心的约会，但结果却……



↑三人组隆重出场！面对强敌毫不畏惧。

初生之犊

新进入这个世界的主人公为自己起名为ハセヲ，并认识了两名同伴，在他们的帮助下，主人公进入了兽神殿探险。但是在打开兽神殿中的宝箱后，两名同伴突然向主人公出手，原来他们的目标正是新进入这个世界的主人公，他们游戏的目的也只是PK玩家。幸亏神秘人物出手相救，逐渐失去意识的ハセヲ依稀听到他在对自己说："欢迎来到这个世界！"



一转眼八个月过去了，主人公ハセヲ不再是当日那个纯真少年，已经成为一名善战的勇士，可惜他追求的似乎只是在战斗中得到的快感和名为"三爪痕"的另一名玩家，原因则是ハセヲ的知心伙伴志乃在被"三爪痕"PK后，失去意识至今都没再返回这个世界。由于ハセヲ不断地PK玩家，因此得到了"死之恐怖"的称号。这日刚刚PK完的ハセヲ心情不错，独自一人在城市中闲逛，忽然碰到了一男一女两人攀谈，让ハセヲ惊讶的是其中的女玩家アトリ竟然与消失多日的志乃一模一样，可惜的是她并不是志乃。由于主人公的个性十足，这次的交谈很不融洽，双方争论之时ハセヲ受到了当日搭救自己的神秘人オ－ヴァン的邮件，ハセヲ立刻找オ－ヴァン打探志乃的消息。オ－ヴァン走后不久，三爪痕竟然出现在ハセヲ面前，愤怒的ハセヲ立刻全力与其战斗，可惜实力相差悬殊，ハセヲ三两下就被打倒在地。

重生

ハセヲ醒来后发现自己人物的ID全部初始化，就连吉乃发来的邮件也全部被删除，此时オ－ヴァン发来了新的邮件，为ハセヲ指出了两条道路：一是彻底放弃这个世界；二是重新返回这个世界，在这里寻求真理。而主人公ハセヲ立刻决定选择那条充满苦难的探索之路，用自己的力量找回志乃。（我好想选择放弃之路……）



回到这个世界，ハセヲ发现自己无论是能力和装备都恢复到原始状态，这对号称"死之恐怖"的主人公无疑是个噩耗！（难道三爪痕就是传说中的网管？）ハセヲ立刻决定去找オ－ヴァン问个究竟，在路上却遇到了当日曾被自己狠K的PK三人组，真是冤家路窄。不过以ハセヲ现在的能力，只能选择暂时撤退。路上遇到了两名好心人，他们竟把名闻天下的"死之恐怖"当成了新人，并热情地教授ハセヲ这个世界的知识。

相约

完成了市民的委托后，收到了新邮件，这次竟是アトリ发来的邀请，一起前往"从顺なる怒涛の万妖"。可爱少女发来的邀请自然不能拒绝，更何况这次前往的地点只能是二人的队伍……



在这里发现了三爪痕的印记后，二人被传送到了一个未知的场所，アトリ被神秘的光线照射后失去了意识，ハセヲ立刻挺身而出，用自己的身体抵抗敌人的攻击。千钧一发之际，一名蓝发男子出现，化解了敌人的全部攻击。而这名男子竟是CC社的调查员，名为ク－ン，也就是网游中的老大GM。交谈之后ハセヲ得知自己和自己的电脑拥有使用凭神的特殊能力，更打听到了一些关于三爪痕的情报。

在@HOME房间里，ハセヲ见到了当日的神秘眼镜"阿姨"，并出言不逊把她气个半死，好在ク－ン的老大八尺适时地将ハセヲ叫到了自己的房间。让ハセヲ恼火的是，八尺竟然一直在关注着自己，而三爪痕使用的则是可以使人降低等级的招式。在交谈中八尺还提到了吉乃，更让ハセヲ愤怒，但是为了调查清楚三爪痕、吉乃失去意识的原因以及不明组织AIDA，ハセヲ还是接受了八尺的邀请，并提出了自己唯一的条件：那就是不要对自己指手画脚！可笑的是在走出房间后，ハセヲ才知道自己加入的组织名为G.U.。

新职业

满头雾水的ハセヲ很辛苦地完成了ガスパ－的购物委托，但随后就被シラパス强骗看店，昔日的死之恐怖现在竟要笑脸迎客，真是让人感叹世界的变化。也许是因为ハセヲ的人气太高，不久便迎来了自己的第一名顾客，可惜这名顾客却身无分文。得知他是和姐姐共用一台电脑，自己一直在攒钱但忽然不见，却依然想为姐姐买生日礼物时，ハセヲ大发善心，将物品零元销售。第二名顾客则是アトリ，这让ハセヲ极为尴尬……不过随后倒霉的则是ク－ン，原来他刚才口中的大事就是追女孩子，可惜点太背没能瞒过ハセヲ。（个人认为ク－ン做的确实是大事。）好在ガスパ－和シラパス及时赶到，替ク－ン解了围。

也许是为了赎罪，ク－ン很快便联系ハセヲ共同前往大いなる咒いの义兄弟，更拉上了眼镜阿姨パイ一同前往。看来ハセヲ和パイ确实是天生的死对头，一见面就大吵了一场。"凭神"的能力则是改变记录，而ク－ン和パイ使用的电脑也并非普通电脑，并不用普通系统控制而完全用自己的心灵控制，ハセヲ立刻想起当日被PK三人组追杀时涌出的那股力量。（剧情似乎有点……）虽然大家都很努力，ハセヲ更是拼上了自己的性命，但还是没能召唤出"凭神"。尽管ハセヲ和パイ经常吵架，但パイ却在此时展现了自己的美德，不但出言安慰，还表示自己坚信ハセヲ迟早可以使用凭神。



检验合格

虽然在ガスパ－和シラパス的邀请下，ハセヲ同意了加入他们的组织，但是组织中的NPC竟然要求ハセヲ参加考试。第一道题目还好说，只要像傻骆驼一样在城市中跑跑便可完成，第二道题目却是让ハセヲ卖掉傻子都不会买的奇怪红茶。幸亏当日零元购买礼物的少年赶来向ハセヲ表示谢意，二话不说将奇怪红茶买走。虽然完成考试非常辛苦，但是考试后的回报却实在是丰厚，累点也值得了。就是NPC的样子让人看了就火大，最惨的则是ハセヲ身上就如同检验合格的猪肉制品一般，被

流程介绍

1、勇み行く初阵の梦の果て：两名同伴能力超强，跟着混就成。主人公开宝箱的姿势是游戏中最帅的！
2、读完邮件后返回游戏世界。
3、丽なる先导の巣立ち：利用地图上的蒸汽机关可以将车上的小怪物从列车上打到地下，然后踢上一脚可以得到チム点数，利用它可以开门。
4、退出游戏看邮件，返回后邀请ガスパ－和シラパス组队。
5、去中央区的クエスト屋接受委托。
6、追いすがる缘结びの付喪神：在地图的最深处找到ねえ，然后踹之，不过要追上一阵子。踢完ねえ后，会出现一个戴有チム王冠的怪物，此时还是无需战斗，继续狠踹即可完成任务。
7、完成任务后回去看邮件。
8、从顺なる怒涛の万妖：平台上踢小怪物，得到丰厚礼物。身上留有チム点数的话，还可以搭救一个倒霉的机器人，得到礼物。女同伴是个法师，级别低攻击低防御低，战斗的任务一定要自己来完成。不要在意体力，因为女法师擅长的就是回复。由于全部是以二对三的战斗，所以要注意各个击破，抓准一个狠殴迅速解决战斗。收集齐三个证之欠片后，进入兽神殿开宝箱。然后一边与女大搭档对话一边尾随……
9、退出游戏读邮件，然后前往佣兵地区找ク－ン。
10、回到中央区找ガスパ－。佣兵地区购买アジアンマンジュ10个；ド－ム购买カラメルソ－ス10个；中央广场交给ガスパ－。
11、剧情后去读邮件，然后与ク－ン、パイ一起进入大いなる咒いの义兄弟。
12、大いなる咒いの义兄弟：在十字中间的地图上踢树可得到チム点数，在最下地图踢小怪物可以得到奖励(挨踢的给钱！我服！)。两名同伴能力不弱，让他们冲在前线吧。魔法型怪物出招时，地下会有图标指示，快速移动躲避即可。BOSS的能力不值一提，使用必杀技可以轻松取胜。
13、看完邮件后去@HOME，接受物品收集任务。
14、グランティの毛笔：港区；グランティの帽子：炼金区；グランティの蹄铁：中央区下方。
15、回@HOME交任务后，中央广场与ガスパ－对话。
16、@HOME剧情后出屋按方块键，可以很嚣张地在城市中飚车。
17、看完邮件后去斗争都市。
18、看完邮件后与アトリ一起，前往かそけし赤诚の怠け者。
19、佣兵地区@HOME汇报。
20、读邮件后读BBS，然后再去读BBS。
21、返回游戏，去飒爽たる春秋の酩酊儿。由于是单人作战，战斗难度很低。不过剧情后不要忘记开启宝箱。
22、读邮件后去@HOME，告知シラパス，三人队结成。
23、去斗争都市报名出战。（クエスト屋出现新任务）
24、三对三的战斗，多使用连击和反击，可以轻松取胜。

NPC盖上了自己的印记，并可以通过这一印记了解ハセヲ的一切动态。



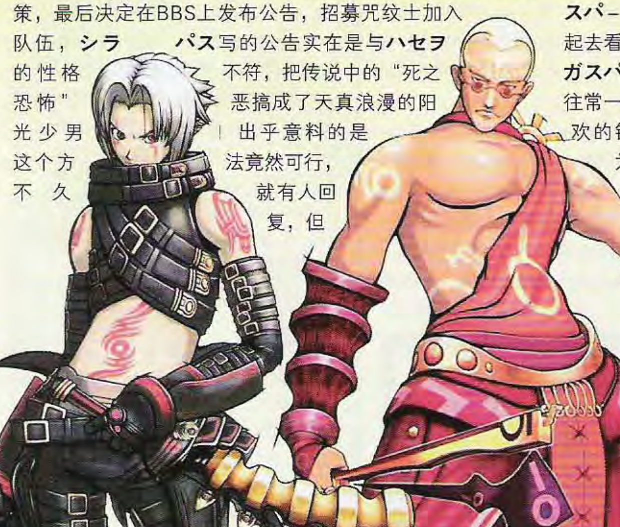
在斗争都市中，ハセヲ碰到了老伙伴，让他们惊讶的是死之恐怖竟然不知道这里的斗技场，更不知道斗技场是为了转移玩家的恶意PK而特别设立。而今天恰好是红魔宫宫皇出战的日子，ハセヲ也一起来凑凑热闹。而宫皇并非是陌生人，而且还是可以使用凭神的高手，自然很轻松地将挑战者击败，迷倒了无数支持者。走出斗技场后，ハセヲ苦苦思索凭神等深奥问题时，忽然发现久违的オ－ヴァン，可惜的是并没能打听到什么有用的情报。随后出现的是望的姐姐朔，她竟然也是个疯狂女人，把ハセヲ摘得哭笑不得。宫皇的傲慢态度令ハセヲ难以忍受，大吵一架后ハセヲ发誓要亲手将其击倒。虽然组队向宫皇发起挑战只需要三名队员，但ガスパ－却不擅战斗，ハセヲ立刻想到了アトリ。

决裂

人还真是怕念叨，刚想到アトリ就收到了她的邮件，邀请ハセヲ共同探险。不过她的战斗能力并没有丝毫提高，因为她只是认真地生活在这个游戏中，全心全力地做自己。虽然她的想法让ハセヲ不能接受，但是为了组队参加斗技，ハセヲ还是"披上了羊皮"，竭尽全力拼命地讨好アトリ。(另一小发现：骑上摩托时アトリ便不知去向，但一下车アトリ立刻出现，难道二者……）遗憾的是ハセヲ并没能坚持到最后，甚至连参战请求都没来得及说出口便与アトリ大吵一架，并过分地说再也不愿与她相见。



ハセヲ的邀请作战大失败，只得返回老巢与同伴们商量对策，最后决定在BBS上发布公告，招募咒纹士加入队伍，シラパス写的公告实在是与ハセヲ的性格不符，把传说中的"死之恐怖"恶搞成了天真浪漫的阳光少男！出乎意料的是这个方法竟然可行，不久就有人回复，但要求ハセヲ单身前往飒爽たる春秋の酩酊儿的兽神像处见面。一心组队斗技的ハセヲ自是立刻前往，可惜这只是PK三人组的阴谋，为了引出ハセヲ而设下的圈套。但月之树却即时赶到，制止了PK三人组的下一步行动，并强迫三人组答应不再对ハセヲ出手。但ハセヲ对搭救自己的月之树成员毫不感激，还把松气得差点动起手来。（ハセヲ强！赞！）之所以月之树队员能及时赶到，完全是朔和アトリ的功劳，让ハセヲ大喜过望的是アトリ竟然主动提出参加队伍，因为她也想感受一下取得胜利后的喜悦。



斗技

由于是第一次参加对战，大家都十分紧张，アトリ更是紧张得说不出话来，让大家担心的是她竟然完全不知道自己该做什么。不过在大家团结努力下，还是取得了首场战斗的胜利，アトリ更开心得抱紧ハセヲ，可惜被ハセヲ粗鲁地一把推开！（男人！这才是真男人！）



在BBS上看到了关于三爪痕的消息后，ハセヲ立刻赶到圣域调查，可惜的是这也只是一个陷阱：搞笑人物ぴろし3为了引出三爪痕而设。不过好在二人的目的相同，因此两人非但没有大打出手，反而结成同盟。一回到城中，就看到ガスパ－垂头丧气地走过，但却怎么也不肯说出原因。目前首要的任务则是要提高自己的斗技胜率和级别，于是ハセヲ一行匆匆地赶到斗技场。在这里遇到了一名非常奇怪的大叔，竟坚持要ハセヲ完成凝然たる森严の亡命者，并说只有完成了那里的攻略才能得到自己的认可。ハセヲ虽然不想受人指示，更何况大叔对自己的认可毫无用处，但一是闲来无事、二是可以锻炼一下集体合作，ハセヲ还是决定走一趟看看。

这次的锻炼果然有用，ハセヲ发现自己队伍的不足之处，为了提高战斗力，决定再去斗技场修炼。返回悠久的古都后，遇到了多日不见的ク－ン，他也在担心ガスパ－，于是两人一起去看看。结果发现ガスパ－已经不能像往常一样从事自己喜欢的销售职业，因为只要有人在这里购买物品，购物人便会被PK三人组和PK三人组所属工会ケストレル的成员PK。得知此事的ハセヲ暴跳如雷，好在老成的ク－ン阻止住了ハセヲ，而是一起去找ケストレル的首领谈谈。到达ケストレル总部后，ハセヲ发现ク－ン竟然对这个组织非常熟悉，这让ハセヲ百思不得其解，最后还是ク－ン告诉了其中的秘密，原来ク－ン曾经是这个工会的副团长。在工会首领がび面前，ハセヲ和PK三人组定下约定：将仇恨在斗技场解决，如果ハセヲ取得胜利，那么PK三人组永远不会对ガスパ－和购买物品的玩家出手。



迷惑

虽然事情有了解决的方法，但是ガスパ－依然伤心痛哭，因为这个世界已经不是他喜欢的世界，不是那个大家都可以开心生活的世界，这也让ハセヲ十分迷惑，因为ハセヲ怎么也不能理解ガスパ－为何会对



流程介绍

25、读邮件，然后在YOMOYAMA-BBS中读うわさ版。
26、单身前往隐されし禁断の圣域。
27、剧情后去斗技场，打几场比赛后返回。
28、然后再返回斗技场引发剧情。
29、凝然たる森严の亡命者，最好先去锻炼，16级以后再进入，进入后走红色传送点到达终点。
30、斗技场疯狂斗技，直至进入前16名。
31、进入前16名后退出游戏读邮件。
32、斗技场登录后先去读邮件。
33、返回悠久的古都。
34、剧情后去嘲笑う必衰の帝国。
35、传送到佣兵地区@HOME
36、看完邮件和THE WORLD BBS后传送到中央区クエスト屋。
37、接受任务黄昏を到る者(20级以上)
38、去脉动する底抜けの机械人形：单人作战，事先最好购买充足的回复药品。地图与上次大火给的地图类似。
39、读邮件后去斗技场与PK三人组决战。
40、读邮件后去佣兵地区@HOME。
41、还要继续读邮件，然后去@HOMEレイヴン找八咫。
42、读邮件后去斗争都市找大火。
43、读邮件后去美味なる过去の草食兽，按パイ指示行动即可。凭神状态战斗时，圆圈键近身攻击，方块远程攻击（一定程度敌人麻痹），叉子键回避。吸收敌人时要注意躲避敌人的远程攻击。回城前务必记得开启宝箱。
44、读邮件后与アトリ一起去くれなずむ无究の夕月。
45、读邮件后去斗争都市对战。
46、读邮件后去隐されし禁断の绝对城壁。
47、读邮件去斗争都市找大火。
48、读邮件邀请シラパス入队斗技。
49、看完邮件去看BBS的うわさ版，然后去隐されし禁断の绝对城壁。
50、读邮件后斗争都市参战，对手为ク－ン、パイ和大火，绝对大意不得。尤其是在凭神状态战斗时，一定要在ク－ン打开防御罩后再使用近身攻击。
51、@HOMEレイヴン找八咫，当然还是要先读邮件。
52、出来后读邮件，在去斗技。エンデュランス的凭神会好几个必杀，尤其是妖艳红旋风更是要及时回避，只要拿出点耐心，取胜应该不难。
53、读邮件后去港区，乘船到达会场。
54、跟全部人员对话，包括港口的众人，不要忘记拐角处的松，最后去会场左侧小亭子找アトリ。
55、读邮件后去@HOME找八咫。
56、叫上ク－ン和パイ一起去隐されし禁断の绝对城壁调查三爪痕印记，最好先去其他地图锻炼一下，级别越高越好。
57、三爪痕的普通状态不难对付，万一使用必杀将主人公击毙，同伴也会帮助主人公自动复活。但是召唤出凭神的三爪痕则比较棘手，一边躲避他的远程攻击，一边不断按方块键攻击，将其打至麻痹状态后再瞬移近身攻击，然后迅速拉开距离。在三爪痕使用必杀时，一定要及时回避，否则只能损失大量体力。总体来说，只要玩家的级别够高，过关应该不难。



这个游戏的世界有如此深厚的感情。クーン早已知道红魔宫宫皇也是可以使用凭神的特殊玩家，因此劝阻ハセヲ不要出战，不过贵为主人公的ハセヲ还是婉言拒绝了他的好意。目前对ハセヲ最重要的是想尽一切办法提高自己的实力，大火及时出现为ハセヲ指明了方向。

努力果然没有白费，一番苦练之后ハセヲ学会了使用大剑的方法，从此可以很帅气地轻松使用强攻击的武器。当ハセヲ询问大火为何要帮助自己成长时，大火却只是大笑着回答这只是自己一时兴起而已，随后留下困惑的ハセヲ扬长而去……

解决

不久斗技场便发来邮件，ハセヲ即将与PK三人组展开决斗，在这里解决双方的一切恩怨。由于シラパス要留下来照顾伤心的ガスパー，ハセヲ只好与アトリ组成二人队伍出战。大战在即アトリ格外紧张，好在身边的ハセヲ不断安慰，使アトリ恢复了平静。赛场上人满为患，クーン、パイ、ガスパー、朔等各路人马都赶来观战。虽然アトリ和ハセヲ使出了混身的解数，但是毕竟实力不敌，几个回合后便被PK三人组砍倒在地。关键时刻ハセヲ召唤出凭神，使赛场的形势大逆转，一出手便将三人组"秒杀"。クーン和パイ看到了发生的一切后，决定与ハセヲ好好谈谈，因为ハセヲ对普通玩家使用凭神很可能会使玩家因此失去意识，而ハセヲ却坚持要按照自己的方式使用得到的力量，结果自然是不欢而散。





接受シラパス和ガスパー的祝福后，ハセヲ收到了八尺发来的邮件，得到了新的任务。在总部ハセヲ看到了三爪痕PK玩家的录像，而被PK的玩家也像志乃一样失去了意识。

相见

在斗争都市，自封为ハセヲ师傅的大火带着ハセヲ进入イコロ工会本部，并且介绍了一些大人物给他认识。除了イコロ工会会长太白和碧圣宫宫皇天狼外，ハセヲ还见到了少女摇光。摇光也是挑战红魔宫宫皇的玩家之一，让ハセヲ惊奇的是眼前这个文弱女子竟然是前任的红魔宫宫皇。尽管二人目标相同，却不能齐心协力反而大打出手。(说实话，现在的ハセヲ真的很菜，被个女人殴打！)走出本部后，大火语重心长地对ハセヲ说："这就是现在的イコロ工会，希望你能成为新任的红魔宫宫皇！"

为了得到三爪痕的情报，ハセヲ不得不老实地听从八尺的吩咐，与パイ一起完成调查任务。（八尺也真够邪恶，明知这两人是水火不融见面就掐，还偏要安排两人一起合作，也许这正是我不能理解的领导艺术吧！）一路上パイ就像个耐心的老师一般教导着自己的学生，而ハセヲ却是言听计从。在最深层的房间内，パイ为了保护普通玩家而被最后的敌人侵蚀失去了意识。在最后的时刻，パイ下达了自己最后的命令一撤退（逃跑撮人？）。但这次ハセヲ却没有听从老师的教导，而是召唤出凭神与侵蚀パイ的敌人战斗，并在苦战之后将パイ成功救出。稍适休息后，パイ恢复了体力和神志，更依稀觉得自己曾经见过刚才自己舍身搭救的玩家，可惜怎么也想不起来她们到底是谁。



月之树

アトリ的风格真是古怪，莫名其妙地非要拉着パイ和ハセヲ一起前往月之树总部，而且自己也不知道到底发生了什么事，只知道这是上级的命令，难道说又要开战吗？到达月之树本部后，终于揭开了谜底，原来刚才搭救的两名玩家都是月之树的成员，而且都是高层人士。月之树共分为七队，这两名玩家都是号称七枝的队长，其中一名更是第一队的队长。这次邀请パイ和ハセヲ只是为了表达感谢之意。由于松也是七枝之一并且在场，ハセヲ三言两语又把他气得差点动手，也正因为这样，回到城中后，パイ不断告诫ハセヲ不要太引人注目！（做人要低调）



第二场比赛的对手竟然是松，真是冤家路窄。不过ハセヲ真正厌恶的还是"神"，也许是因为アトリ总把他挂在嘴边，松也把他视若神明！结果嘴臭的ハセヲ被アトリ狠狠地抽了一记耳光。松在加入月之树前是号称赤铁之鬼人的著名PK人士，不过还是不能阻止ハセヲ队的胜利。为了取得胜利，松使用了月之树禁用的大剑，不过会长并没有责怪他，而是鼓励松继续努力寻找抛弃这杀人武器的道路。不过最让人惊讶的还是松直接把这把大剑送给了ハセヲ。

三爪之痕

ぴろし3在隐されし禁断の绝对城壁发现了三爪痕的印记，立刻发来邮件，ハセヲ自是立刻前往。八尺和オーヴァン已经在研究墙上的印记，并认为其中一定有什么秘密，但二人似乎不愿在这里与ハセヲ相见，因此匆忙地离开了现场。ぴろし3可能是比较喜欢那些侦探电影，因此一来就坚信三爪痕一定会返回"作案现场"，并做好了长期蹲守的思想准备，无奈ハセヲ只得自己返回城市。



无意间听到两届红魔宫宫皇对话后，ハセヲ跑出来向现任的宫皇挑衅，但敌人却没有中招。大火师傅随后赶来为ハセヲ助威，ガスパー更是发来新的邮件为ハセヲ提供新的锻炼场所。（红魔宫宫皇实在是让人看了就火大，动作十足的娘娘腔，实在让我受不了！不过这样的男人也许更能体现出男人的魅力吧？）

下一个对手则是前任宫皇摇光，大战之前アトリ竟然失去了踪影，ハセヲ只得与シラパス二人先报名，幸亏アトリ及时赶到，没有影响到正常的战斗。クーン也赶来为ハセヲ呐喊助威，但身边依然是有美女相陪，真让人怀疑他的诚意，不过随后パイ就用女人的POWER给了他一个教训……原宫皇的能力确实不一般，很轻松地将ハセヲ全员击倒，混乱中ハセヲ召唤凭神成功将得意的摇光击败，不过让全部人震惊的是摇光竟然可以迅速站起来撤退，更让大家佩服她的真正实力。

回到隐されし禁断の绝对城壁，发现ぴろし3（这是什么鬼名字啊！）仍然在坚守岗位，并且纹丝不动，甚至使ハセヲ误认为他是被三爪痕袭击而失去了意识。在发现他不过是在睡觉后，连ハセヲ也佩服他的睡眠监视大法。随后不久，神带着アトリ也赶来调查三爪痕的印记，而アトリ却说可以从印记中听到对面的声音……



宫皇

这次对战的对手竟然是クーン，连平时冷静的シラパス也紧张的不知所措，不过骄傲的主人公ハセヲ却正想借机证明自己的实力。让ハセヲ不解的是不但パイ与クーン组队参战，连“师傅”大火也站在“敌人”一边，但为了让クーン认可自己的实力，ハセヲ依然毫不畏惧。战斗中ハセヲ的凭神突然暴走，向クーン发起了最猛烈的攻击，尽管ハセヲ不断阻止但却得不到丝毫效果，ハセヲ只能眼睁睁地看着凭神对自己昔日的亲密伙伴痛下杀手。幸亏关键时刻クーン发动了凭神的特殊能力，才能幸免于难。通过这次教训，ハセヲ明白了一个道理—胜利并不代表一切，以后更要慎用这种可以让主人被黑暗吞噬的危险力量。大难不死的クーン则向往常一样风趣，不但没有责怪ハセヲ反而自动认输，导致“眼镜阿姨”很是郁闷。



クーン这次出战的目的只是为了完成任务，不过因为自动认输让ハセヲ觉得自己欠了クーン的人情，也正因如此八尺将调查红魔宫宫皇エンデュランス的任务托付给ハセヲ。与红魔宫宫皇决战的日子可是一个大日子，不但各个工会的老大全部到场，连神龙见首不见尾的オ－ヴァン也赶来担任解说职务。看着缓缓走上解说台的オ－ヴァン，ハセヲ立刻回忆起当日与志乃一起度过的美好时光，可惜大敌当前没有时间来怀念过去。在クーン的指点下，ハセヲ顺利地召唤出凭神将エンデュランス击败。原来エンデュランス也是一个失去同伴的可怜人，而他身边的小猫却是搅乱这个世界的元凶AIDA，凶残地将エンデュランス吞噬。



援助

隆重的戴冠式后，ハセヲ队成为新的红魔宫宫皇，オ－ヴァン也赶来表示祝贺，同时还告诉アトリ一个秘密。成为猎杀PK者之前的ハセヲ和オ－ヴァン同属于黄昏的旅团，与志乃一起搜寻这个世界的宝物，但志乃在被三爪痕PK后失去了意识，从此ハセヲ成为了职业的猎杀PK者，更重要的是アトリ和志乃使用的电脑型号竟然完全相同。得知这一切后，アトリ觉得自己只是一个替代品，ハセヲ感兴趣的仅仅是自己的电脑和志乃，因此痛哭着离开。凝望着アトリ远去的背影，ハセヲ思绪万千，但最终也不知道自己该怎么做才好，只得先回城中再做打算。



这次八尺给ハセヲ的任务竟然是调查アトリ，也许是因为她的电脑与众不同吧！为了三爪痕也为了アトリ，ハセヲ只好接下这本不愿意接受的任务。现在的主人公的能力也逐渐恢复，自然可以完成！

决战



ハセヲ叫上クーン和パイ一起赶到三爪痕的印记前，而此时アトリ已经被印记传送到了未知的区域。调查三爪痕的印记后，三人被传送到了相同的地点与アトリ会合。在这里，ハセヲ终于找到了三爪痕，并且展开了最后的决战。虽然三爪痕非常强大，但依然被愤怒的ハセヲ打倒，随后三爪痕召唤出了自己的凭神妄图扭回劣势，但是ハセヲ立刻使用自己的凭神再次将其击败。可惜的是失败后的三爪痕选择了自爆，没有留下任何蛛丝马迹，ハセヲ还是不知怎样才能让志乃和那些失去意识的玩家恢复神志。战胜大敌的ハセヲ稍微放松了一下，此时アトリ却被趁虚而入的AIDA袭击，再也不能回应ハセヲ的呼唤……

武器装备

双剑

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
回式・芥骨	LV1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	初期装备
回式・鲛牙	LV4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	武器店
回式・蛮雀	LV8	1	3	0	0	0	0	0	0	0	武器店
回式・蓝刹	LV14	1	4	0	0	0	0	0	0	0	武器店
回式・尘骸	LV18	2	5	0	0	0	0	0	0	0	武器店
回式・山荒师	LV30	3	11	0	0	0	0	0	0	0	高级武器店
回式・风陀	LV35	3	13	0	0	0	0	0	0	0	高级武器店
回式・封针	LV40	4	14	0	0	0	1	0	0	0	戴冠式获得

刀剑

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
古刀・杨贵妃	LV1	1	1	0	0	0	2	−2	0	0	武器屋
古刀・乌蔓	LV4	1	2	0	0	0	−2	2	0	0	武器屋
古刀・柏刺	LV10	2	4	0	0	0	0	0	2	−1	武器屋
古刀・白系	LV17	3	6	0	0	0	0	0	0	0	高级武器屋
古刀・日之轮	LV35	4	10	0	0	0	0	0	0		高级武器屋

大剑

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
大剑・碎鬼	LV1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	武器屋
大剑・八刃车	LV10	2	6	0	0	0	0	0	0	0	武器屋
大剑・开乙女	LV15	3	8	0	0	0	0	0	0	0	武器屋
大剑・大百足	LV20	2	13	0	1	−1	0	0	0	0	宝箱
大剑・舌震	LV25	2	20	0	0	0	−3	3	0	0	高级武器屋
大剑・兔湾	LV32	3	26	0	1	0	1	−2	0	0	高级武器屋
红莲剑・赤铁	LV32	5	31	5	13	−5	0	0	0	0	剧情得到
大剑・黑翼天	LV43	4	38	0	0	0	0	0	0	0	宝箱

铳剑

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
铳剑・紫钢	LV1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	武器屋
铳剑・斧狱	LV8	1	5	0	0	0	0	0	0	0	武器屋
水铳剑・旗鱼丸	LV13	5	7	−1	5	0	0	0	0	0	初期装备
铳剑・白浪	LV26	2	11	0	0	0	0	0	0	0	高级武器屋
铳剑・黄土	LV31	3	13	0	0	0	0	0	0	0	高级武器屋
铳剑・月虹	LV41	4	16	0	0	0	0	0	0	0	奖品

重枪

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
重枪・黄金绅士	LV15	5	7	0	5	−5	0	0	5	−5	初期装备
重枪・独岩铁	LV24	2	9	0	0	0	0	0	0	0	高级武器屋
重枪・戒天	LV42	4	12	0	0	0	0	0	0	0	奖品

咒杖

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
咒杖・夏林	LV1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	武器屋
咒杖・心珠	LV15	2	3	1	1	1	1	1	1	1	武器屋
咒杖・白燕	LV32	3	5	2	2	2	2	2	2	2	高级武器屋
咒杖・瑞凤	LV38	4	6	3	3	3	3	3	3	3	奖品

拳套

名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
焰拳・推虎	LV14	5	4	0	6	−1	0	0	0	0	初期装备
护拳・牵牛	LV32	4	9	0	0	0	0	0	0	0	奖品

符咒

名称	价格	熟练度	作用	入手方法
火投球符咒	800	2	小范围火属性伤害	魔法屋
铁崩水符咒	500	2	单体水属性伤害	魔法屋
威吹的符咒	600	2	小范围风属性伤害	魔法屋
怒块的符咒	700	2	小范围土属性伤害	魔法屋

魔典											
名称	装备等级	熟练度	物攻	魔攻	火	水	风	土	光	暗	入手方法
魔典・珀科书	LV1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	武器屋
魔典・方星	LV15	2	2	4	1	1	1	1	1	1	武器屋
魔典・阿古蝶	LV28	3	3	6	2	2	2	2	2	2	高级武器屋
魔典・菱一片	LV37	4	4	9	3	3	3	3	3	3	高级武器屋

咒判				
名称	价格	熟练度	作用	入手方法
咒判・生命萌芽	3000	3	习得リプス	魔法屋
咒判・毒害退散	3000	3	习得リプドゥク	魔法屋
咒判・夜明刻鸟	3000	3	习得リプムミン	魔法屋
咒判・神官祝词	3000	3	习得リプマジュ	魔法屋
咒判・愤怒爆炎	3000	3	习得バクドーン	魔法屋
咒判・激流大河	3000	3	习得リウクルズ	魔法屋
咒判・神风恩惠	3000	3	习得ザンローム	魔法屋
咒判・巨石之舞	3000	3	习得ガンボルグ	魔法屋

素材

素材是合成武器必不可少的重要原料，玩家只需要在游戏中选择装备便可将自己的武器附加上新的属性，在游戏中玩家一定要努力去收集各种素材。

素材（武器用）	
名称	作用
火鼠の皮	附加火属性攻击
オルム贝の壳	附加水属性攻击
ルフの风切り羽根	附加风属性攻击
大地虫の触角	附加土属性攻击
三叉サソリの尾	附加毒攻击
ミドリ虫のべん毛	附加咒攻击
眠虫の粉	附加睡眠攻击
カミキリ兽の爪	附加会心一击+10%

素材（装备品）	
名称	作用
赤の太阳石	附加武技心得
白の星沙	附加治愈心得
灰の彗星尘	附加付与心得
金蛇の抜け壳	获得GP+10%
ダウジング棒	掉落率+10%
コハク龙の眼	经验值+10%

素材（防具）	
名称	作用
石龟の甲罗	附加物理伤害减10%
石龟の甲骨纹	附加魔法伤害减10%
消毒カプセル	附加毒无效
破咒シール	附加咒无效
不眠ドリンク	附加睡眠无效
毒ウツギの药	附加反击・毒
常世茄子の药	附加反击・咒
梦见木の药	附加反击・睡眠
不死鸟の鳞粉	最大HP+50
耐火シート	火属性伤害减少50%
耐水ボード	水属性伤害减少50%
无风プロペラ	风属性伤害减少50%
龙龟の甲罗	物理伤害减少25%
龙龟の甲骨纹	魔法伤害减少25%

斗技场奖励	
名次	奖励
ビギナー	—
ブロンズ	カマキリ兽の爪、石龟の甲罗、石龟の甲骨纹
シルバー	回式・蓝刹、赤の太阳石
ゴールド	无骨な大铠
プラチナ	大剑・免湾

委托任务

本作可以通过完成任务得到锻炼用书，这些书本则是提高玩家基本能力的贵重宝物，可惜的是任务只能在游戏中完成一次。这些任务非常简单，只要有相应的级别，便可轻松完成。

ハンターの试练	
依赖人	ディンゴ
报酬	锻炼ノ书・力
适合等级	10
地图	草踊る獸祷の假面具
完成条件	将守护祭坛的怪物全部消灭

黄昏を到る者	
依赖人	オグマ
报酬	—
适合等级	20以上
地图	脉动する底抜け机械人形
完成条件	得到黄昏之证

蒸汽博士的发明	
依赖人	ドクターケペル
报酬	锻炼ノ书・力
适合等级	8
地图名称	欠かさざる停滞の旧世界
完成条件	入手メモリ

カニたちの宴	
依赖人	マール
报酬	锻炼ノ书・封
适合等级	37
地图	争いし灰色の小动物
完成条件	击破地图内全部怪物

アニマルマニア	
依赖人	ドクターパオ
报酬	锻炼ノ书・耐
适合等级	13
地图	绝叫する复职の眠り姫
完成条件	给黑毛贴上保护符咒

グルゴンを倒せ	
依赖人	ドクターパオ
报酬	锻炼ノ书・力
适合等级	23
地图	そびえ立つ慈爱の门
完成条件	击破グルゴン带回フィールドノート

クラウンクエスト	
依赖人	ドクタークーボー
报酬	锻炼ノ书・知
适合等级	5
地图	追いすがる缘结びの付丧神
完成条件	入手チム王冠

怪鸟の栖む迷宫	
依赖人	マール
报酬	锻炼ノ书・知
适合等级	37
地图	泪する赌博师の足音
完成条件	击破スカルベンジャー

ビックマンの画材	
依赖人	ビックマン
报酬	锻炼ノ书・念
适合等级	8
地图	这いずる吉兆の乐园
完成条件	带回雪匠石

回复系道具及特技

本作中的战斗类似网络游戏中的团队作战，玩家也只需控制游戏的主人公一人，其他的同伴会自动使用魔法或特技，玩家只需要事先为他们下达指示即可。同伴们使用回复道具也是自由行动，在游戏中最好将那些比较常用的回复药品当做礼物送给同伴，让他们在战斗中及时使用。玩家最好自己学习那些特技，尤其是那些辅助性特技，对游戏很有帮助。而且这些辅助性特技的价格都相对低廉，在游戏中稍微节约即可购买，因此最好在游戏一开始先考虑积攒金币，尽量在游戏初期就购买到这些有用的特技，这样会对玩家以后的攻略很有帮助！



回复系道具		
名称	价格	作用
愈しの水	100	己方一人HP100回复
愈しの雨	—	己方全员HP100回复
气魂	350	己方一人SP50回复
气魂香	—	己方全员SP50回复
平愈の水	350	己方一人HP200回复
平愈の雨	—	己方全员HP200回复
变な红茶	—	己方一人HP、SP各回复50
圣酒	—	己方全员HP、SP各回复50
黄泉返りの药	1000	己方一人战斗状态不能回复，HP回复25%
解毒ソーダ	250	己方一人毒回复
刻鸟ソーダ	250	己方一人睡眠回复
祝福ソーダ	250	己方一人诅咒回复
アジアンマンゴー	60	己方一人HP60回复
カラメルソース	250	己方一人SP30回复

特技			
名称	SP	效果	习得方法
リプス	16	己方一人HP100回复	咒判・生命萌芽
リプドゥク	15	己方一人毒状态回复	咒判・毒害退散
リプムミン	20	己方一人睡眠状态回复	咒判・夜明刻鸟
リプマジュ	15	己方一人诅咒状态回复	咒判・神官祝词
バグドーン	36	小范围火属性攻击	咒判・愤怒爆炎
リウクルズ	20	敌单体水属性攻击	咒判・激流大河
ザンローム	20	小范围风属性攻击	咒判・神风恩惠
ガンボルグ	32	小范围土属性攻击	咒判・巨石之舞

本作的主角是以DQ8中身材壮硕、目光凶悍的大盗杨格斯的少年形象为原型而设定的。共分为"少年杨格斯与不可思议的迷宫"篇、"少年杨格斯与不可思议的盗贼王"篇、"少年杨格斯与不可思议的冒险记"篇。完成"少年杨格斯与不可思议的迷宫"篇后就算游戏通关了，而后两篇则类似游戏隐藏要素，难度不是第一篇所能比拟的，可以说是为本系列核心玩家和fans准备的。

ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

PS2	本刊译名：勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫			CERO 全年龄
	SQUARE ENIX	7140日元	2006.04.20	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	215KB

本作讲述了杨格斯12岁时的故事。杨格斯出身于山贼家庭，父亲也是一名著名的山贼，某日杨格斯之父带回一个神秘的壶，少年杨格斯出于好奇之心在察看该壶时突然被莫名其妙地吸入了壶中的世界。这个世界充满了众多各具特色的神秘怪物，玩家要做的就是击败以及收服这些怪物，最终找到离开这个神秘世界的方法。而游戏的主要进行场地——迷宫则采用了随机生成的方式，让玩家每次都可以游玩到不同样貌的地图，增添了游戏的变化性。作品的画风和音乐也沿袭自DQ8，还保留了DQ8中备受好评的炼金釜合成系统和不可思议迷宫系列中的怪物同伴系统。

基本操作	
十字键/左摇杆	人物移动/菜单界面控制
右摇杆	视角调整
□	调整攻击目标
△	调出主菜单
×	按住后奔跑
○	攻击
L1	视角调整
R1	视角调整/方位调整
R2	视角复位/情报履历
START	地图

怪物同伴的指令	
1	一同行动
2	好好干吧，看你的了
3	在原地等着
4	尽全力攻击
5	不使用特技
6	以保护好自己的性命优先
7	快逃，快点逃
8	俺们合体吧

普通模式

普通模式基本在村庄里进行，主要是推进剧情和购物。村长家下方的遗迹入口是迷宫的主要入口。主角本身可携带的道具有上限，而多余的物品可以存放到仓库中；但仓库的存放数量也是有上限的，不过可以找木匠增容，每次1000G，突破一个迷宫后，才能增容一次。

道具屋是补充生存必须品的地方，有回复、治疗类道具，捕捉类道具，迷宫脱出类道具和战斗辅助类道具等，随着剧情的发展会不断有新道具出售，记得常来，但注意道具屋每次出售的东西都有数量限制的。

武器屋贩卖各种不同类型的武器和防具，虽然图标都是剑，但实际上有枪、锤等其它种类，还有弓箭、回旋标等远程武器，而盾牌可以随机完全防御敌人的物理攻击。到后期这里的东西卖价很高，而迷宫中经常能捡到或者通过杀敌掉落武器和防具，最好的装备都有特殊方法入手，所以这里一般只是为了应急才来购买。

锻造屋可以加工、合成装备道具，每次也有可锻造的次数限制，后期可以在这合成冶炼出很强的装备，给武器增加强大的攻击力。

饰品屋和魔法屋分别出售饰品和各类魔法杖。饰品分为吊坠和耳环，而魔法则有攻击、回复、辅助等。

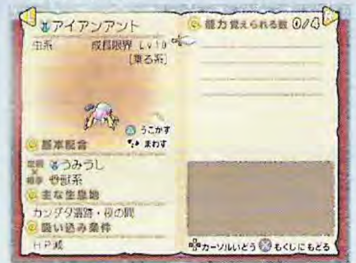
特鲁尼克的银行是存钱、取款的地方，因为若是在迷宫中体力耗尽后，会损失掉一半的金钱和道具，所以提前把大量金钱和贵重物品存到银行和仓库里很重要。存入不同数目的金钱，能获得不同的道具。存入两万G后，能获得一把很不错的武器，锻造后会更强。

迷宫模式

迷宫模式则主要以战斗和探路为主。每座迷宫都分为若干层，每次进入地图都会不同，是随机生成的。除最后一层外，其它每层都以找到楼梯口和突破为首要任务。第一次突入最后一层时通常会有BOSS战，战胜BOSS后，其身后会打开一扇门，尽头处会有若干道具和一个回到迷宫出口的魔法阵。当得到旅之石板后，就能在遗迹入口处直接传送到迷宫的各个分区。在迷宫中移动和战斗都能令体力缓慢回复，回复道具尽量节约到BOSS战时用。

杨格斯每次进入迷宫其等级都不会继承，只会从LV1开始，但他所带的怪物同伴的等级可以保留。不过注意怪物的等级有上限，而每种怪物的上限不同。怪物同伴在某些时候会成为战斗的主力，我们可以同时带上三只怪物进入迷宫，能随意调换他们的队列位和阵型，而它们消灭敌人时，主角也能获得经验值升级。在游戏后期，他们会是绝对的肉盾和战斗中坚。

怪物同伴也拥有自己所属种类的战斗特技，随等级提升而习得。主角除了能对怪物下达各种指令外，还能与其合体成为骑乘形态。合二为一后，各能力上限提升，并会使某些陷阱无效，而且在同回合内可以进行二次攻击。合体除了用于



战斗之外，还要利用怪物的特技进行解谜，以进入各个迷宫的隐藏入口。

迷宫每层的地图都不算复杂，在地图上楼梯口处会用蓝色方块表示，道具会用蓝色圆点表示，普通陷阱会用×来表示，各种魔法陷阱用紫色圆点表示，而敌人则用红色圆点表示。

战斗要点

本作的战斗系统类似于即时回合制，整层迷宫像一个大棋盘，按方块键可以看见格子，敌我双方均以格子为基本移动单位。我方作出任何行动的同时，敌人也会同时行动。我不动、敌不动；敌欲动、我先动。计算好与敌人接触的格子是战斗的关键。有些地方因为地形限制，不能直接攻击到敌人，这时应该换远程攻击武器，或者与相对应地形的怪物合体。

由于每次进入迷宫都不会继承等级，在迷宫中BOSS战之前，练到足够的等级去对战BOSS显得非常关键，每层的敌人都会无限出的。游戏后期尽量多提升等级后，把体力回复满再下楼。

装备道具也是克敌制胜的关键，平常迷宫中经常能捡到，而最强的装备基本都是打倒强力BOSS后获得的，还能在迷宫中的地摊商店上买到，但价格很高，如果当时钱不够，切勿想吃霸王餐——地摊BOSS拥有超凡绝伦的战斗力，能瞬杀我方LV99的全队成员。注意有很多装备带有诅咒效果(装备名前有骷髅标志)，装备以后在通常情况下是不能卸下的，需要回魔法屋花1000G解咒。

想在战斗中使用魔法就得持有魔法杖，魔法杖有使用次数，消耗完后，将魔法杖掷出也能发动和使用魔法一样的效果。每次进入迷宫的时候记得带一个脱离迷宫的魔法卷轴"リレミトの巻物"，这是刷宝、捉怪的必备品。

怪物育成

怪物捕捉和养成是本作的最大卖点之一，在救得六职人中的铁匠后会获得怪物图鉴，可以查看所有怪物的情况。牧舍则是存放和饲养怪物的地方，在这里可以将同种族、不同性别的怪物配对出新的怪物，具体的怪物种族系谱可以调查相关怪物查看。新生的怪物除了继承其父母的技能和能力强化外，还能突破各种等级和能力的上限，经过多次配合后，才有可能诞生令人满意的极品怪物。

怪物只能在迷宫中捕捉，将其体力降到一定程度以下后就会出现提示，然后使用特定道具就能将其捉住，这之后对其进行喂食、提升好感度后就能带其出战。

战斗中要特别注意的是，如果怪物的体力耗尽，或者玩家探索迷宫失败，它就会消失，但这之前如果将其好感度提升到最高，并且曾寄存到牧舍里过，它们就会自动回到牧舍。



"少年杨格斯与不可思议的迷宫"篇

恶德村

开场对话完后，调查桌上的魔罐→等杨格斯父亲的手下离开后，再次调查桌上的魔罐→被吸入魔罐中。

ポッタルランド

正式开始游戏→广场上和杰尔坦对话→到地图最上方的**ポッタルランド**找村长（闪烁着黄色圆点的地方是推动剧情发展的地点）→到最下面的地牢，被抓起来后和特鲁尼克对话→和狱卒对话，他喝水以后就睡着了→调查左边的墙壁，同伴将墙打破，将杨格斯和特鲁尼克救出→来到地图最下方**まどわしの**森入口。

まどわしの森

和特鲁尼克一起进入本作的第一个迷宫，其结构非常简单，主要是让大家熟悉系统。迷宫一共5层，中途能捡到一把兵士之剑，可以装备上。特鲁尼克会帮杨格斯回复体力，来到第5层特鲁尼克单独对战BOSS**まじんキノコ**，但反被击败了。杨格斯独自再次前往**まどわしの**森，再次来到第5层对战BOSS**まじんキノコ**，推荐先将等级提升到5级再来挑战，BOSS约有150HP。战胜后救出木匠，进入其身后的门，杰尔坦出现，一起跟着从魔法阵回到地面。

ポッタルランド

剧情后和特鲁尼克会合→去村长家发生剧情→去地图右上角的屋子，给屋子起名字，从此可以在此处存档→新增设施仓库，找木匠可以为仓库增容，并获得魔法の木材和仓库の**カギ**→去村长家发生剧情→来到村长家外面的遗迹入口。

カンダタ遺跡・昼の間

一共6层，来到第6层对战巨锤BOSS**ビッグハンマー**，其约有200HP，旁边还有两个小怪物，建议先消灭它们以后，再全力对付BOSS。战胜后救出道具屋老板，进入其身后的门，来到魔法阵回到地面。

ポッタルランド

去道具屋发展剧情，获得**みごとな**持ち柄和**ホイミの**杖，同时道具屋开张，以后可以在此购物→去村长家发生剧情→去地下牢发生剧情，并获得**モリー**の壶→前往**まどわしの**森。

まどわしの森

来到**まどわしの**森，遇到怪物后，系统会指导玩家怎样捕捉怪物和怪物的育成，以及如何让怪物和主角一同并肩作战。按指示抓到怪物后，用**リレミト**の卷物脱出即可。

ポッタルランド

来到地图左上角的牧舍发展剧情，以后这里就可以存放捕捉到的怪物了→去遗迹里任意再抓两只怪物→带上三只怪物来到**カンダタ**遗迹・昼の间第6层传送魔法阵附近的铁栏处→自己和三只怪物分别踩在四个发光点上，开启铁栏来到**カンダタ**遗迹・夜の间。

カンダタ遺跡・夜の間

和老头对话获得旅の石版，有了这个以后就可以自由地直接在各个分迷宫里往来。夜の间一共7层，强烈建议在这里抓一只虫系的怪物**アイアンアント**，这关系到进入下一个迷宫，免得以后再来跑一次。来到第7层对战BOSS**ギガントビートル**，其约有200HP，战胜后救出武器屋老板，用魔法阵回到地面。

ポッタルランド

来到地图左下角的武器屋发展剧情，得到**すてきなハンマー**、虫**のこころ**和兽**のこころ**→如果按前文所述，之前曾抓了一只虫系的怪物**アイアンアント**，就提高与它的好感度后去**カンダタ**遗迹・昼の间。

カンダタ遺跡・昼の間

带着虫系的怪物**アイアンアント**来到第3层的**あやしの**地下水道入口，地图上显示成红色方块，和普通的楼梯口有区别，这里被8根石柱围着。让主角和虫系怪物合体后，使用特技破坏石柱来到**あやしの**地下水道。



あやしの地下水道

地下水道一共13层，强烈建议在这抓一只水系怪物**アイアンタートル**，进入下一个迷宫需要用到，而且可以用它攻击那些在水里的怪物。这里的BOSS是一只螃蟹**オオバサミ**，约300HP，击败它后，它会招来4个小怪物一起作战，再次击败它，救出雕刻家通过魔法阵回到地面。

ポッタルランド

来到牧舍发展剧情，此后可以来这里让怪物们进行配对，目前只能同种族的异性才能进行→去雕刻家的小摊，以后可以在这里购买饰品→如果按前文所述抓了一只水系怪物**アイアンタートル**，就提高和它的好感度后去**カンダタ**遗迹・夜の间。

カンダタ遺跡・夜の間

带着水系怪物**アイアンタートル**来到**カンダタ**遗迹・夜の间第3层的**ならくの**洞**くつ**入口。这是一个四面环水的楼梯口，让主角和水系怪物合体后，骑着它来到**ならくの**洞**くつ**。

ならくの洞くつ

此迷宫一共16层，路上很多地方有黑雾笼罩导致看不清环境。我们要多用到右摇杆调整视角和查看小地图。第16层的BOSS是魔法师**やみのみつかい**，约300HP，胜利后救出锻冶屋老板，通过魔法阵回到地面。

ポッタルランド

去锻冶屋发展剧情→和中央广场水池旁边的人对话→去道具屋取得麻痹草→到牧舍发展剧情，安眠所建成后，就可以使怪物在这里进入睡眠状态→去**ならくの**洞**くつ**使用麻痹草抓一只飞行系的怪物，具体方法是将怪物的体力消耗到一定量以后，对其投出麻痹草即可。

ならくの洞くつ

带着飞行系怪物来到**ならくの**洞**くつ**第6层，找到一个需要飞过去的独立楼梯口，这就是**しゃくねつのほら**穴的入口。在这和飞行系怪物合体后，飞过去即可。

しゃくねつのほら穴

此迷宫一共16层，以岩石系和虫系敌人为主，第16层的BOSS是一台杀人机器，旁边还有四个爆岩做帮手，推荐至少要30级以上再来打。战斗一开始要集中力量消灭掉四个爆岩，否则它们自爆的话，会把我们全灭的。BOSS**ラストキラーマシン**约400HP，会复数攻击而且速度很快，要多注意及时回复。战胜后救出六职人的最后一位——魔法屋的老板，通过魔法阵回到地面。

ポッタルランド

和杰尔坦对话→去魔法屋发展剧情→去村长家发展剧情→去道具屋发展剧情→去牧舍发展剧情→去魔法屋发展剧情→获得**ウォーハンマー**和**おびえの**杖→去**しゃくねつのほら**穴。

しゃくねつのほら穴

来到**しゃくねつのほら**穴第7层以后，捕捉一只红色的大虫**かえんムカデ**。具体方法为将其体力削减至一半以下，然后对其使用**おびえの**杖，这时它会立刻逃跑，一定要跟紧把它抓住，两回合以后它就会消失。然后去**あやしの**地下水道。

あやしの地下水道

来到**あやしの**地下水道4层，有一个四面被冰柱包围的楼梯口，这就是**まぼろし**雪の迷宫的入口了。让杨格斯和红色的大虫**かえんムカデ**合体，再用特技火焰球轰开冰柱就能进入了。

まぼろし雪の迷宮

此迷宫一共16层，怪物基本全是冰系、鬼系和龙，炎属性的武器要多备几把。BOSS是一只恶魔**グランバズズ**，约有450HP，有破坏武器的特技，要特别小心保护好自己的强力武器。战胜后取回大树的根部，通过魔法阵回到地面。

ポッタルランド

和杰尔坦对话→去魔法屋发展剧情→去村长家发展剧情，结合六职人之力让大树复活→和遗迹入口的守卫对话→回自己的屋子发展剧情→再去村长家发展剧情→去锻冶屋对话→去魔法屋对话，获得**マヌーサの**杖→去牧舍找**モリー**→对话→回魔法屋对话后，得到魔法之石→去**しゃくねつのほら**穴的第5层以后，将红龙**メラリザード**的体力削减至一半以



下，然后使用**マヌーサの**杖，就能捕捉到它→然后去**まぼろし**雪の迷宫的第8层以后，捕捉到冰人**ブリザード**——两只怪物要不同的性别，请特别注意→提高他们的好感度后回牧舍找**モリー**，使用魔法之石配合出冰飞龙**ベビーニュート**→去**カンダタ**遗迹・夜の间的最后一层，去左边的大门→开门后，里面的入口被火柱包围。和冰飞龙**ベビーニュート**合体后使用特技冰之吐息，扑灭火柱后进入盗贼王の迷宫。

盗賊王の迷宮

这是本作“少年杨格斯与不可思议的迷宫”篇的最后一个迷宫。一共有31层，包括了前面所有迷宫里的怪物，在最后10层会出现本篇中的最强类怪物，全部是以前迷宫BOSS的缩水版。第31层的BOSS是魔罐**インヘーラー**和其变身形态。其第一形态约400HP，会瞬移；瞬移的同时会召唤出魔物，要多用斜线移动尽快消灭。第二形态约400多HP，防御能力比第一形态强了不少，推荐40级以后再来打。战胜后能得到屠龙剑和万能之杖，通过魔法阵回到地面。

ポッタルランド

打倒魔罐后，村子恢复原貌了，在众人的送别下，小杨格斯回到了原来的世界，“少年杨格斯与不可思议的迷宫”篇结束。

“少年杨格斯与不可思议的盗贼王”篇

本篇才可以说是迷宫系列的真正形态，如果你嫌前篇难度太低，那么可以在本篇里体验到你所想要的快感。由于本篇难度较高，所以在流程中会加插一些在本篇中的生存心得。

ポッタルランド

重新进入游戏后，和杨格斯的老爸交谈后，选不。再次进入魔罐世界，来到村里→去村长家发展剧情，得知让主角寻找三圣宝→去**カンダタ**遗迹・昼の间，注意这次不允许带任何装备、道具、金钱和怪物同伴，算是一种指导吧，下面的迷宫会出现同样的限制要求→来到第6层和杰尔坦对话发展剧情→回到村子里，和



村长对话发展剧情→分别与遗迹守卫、雕刻家和魔法屋老板对话，得知在あやしの地下水道、しゃくねつのほら穴、まほろし雪の迷宫的最下层有新情况。

あやしの地下水道

重新来到あやしの地下水道的最下层，发现了新的楼梯口，就是新地域おそろしの大水道。



おそろしの大水道

这个迷宫一共60层，虽然层数很多，但也是唯一一个没有限制条件的迷宫，但最后10层的敌人很强，还是要多做准备。如果前面在盗贼王の迷宫中的最后几层捕捉了不少强力怪物，就请参照后文的怪物配合表，先去培育出若干只强力的骑乘系和飞行系怪物。怪物同伴必须具备强力的攻击技能或者全员体力回复的技能，强力推荐史莱姆王，其血多又具备强力的回复技能，但缺点就是比较容易疲劳，所谓我们可以准备几只先放在罐子里，轮换使用。飞龙也是必备的，有些网状的场景，如果不飞过去，会被怪物围攻都闷到死；而且有些陷阱是骑乘系怪物没法避开的。

在高级迷宫中陷阱很多都是能致命的，在通路上是没有陷阱的，只有方形场地才会出现。有陷阱的地方用剑挥空就会出现，所以一般都要多准备骑乘系和飞行系怪物。有一种地雷陷阱一踩到就会将体力炸到血红，还会殃及到怪物同伴，可能导致被瞬杀，要特别注意。如果中了捕兽夹或者混乱陷阱，会大大延缓行动时间，搞不好会被围攻。此外还有一种开阔形的场景（或者不走运遇到魔物阵），那么怪物会如潮水般涌向你，此时要换上三个肉盾怪物，自己则主要进行回复。

出发前要先打造好武器，武器上要多附带些印（就是属性了），属性相克的话，几乎能提升1.5倍的杀伤力。由于锻造次数有限制，还可以通过合成来提高武器的攻击上限。

第60层的BOSS是一头龙ゴ-ルデンドラゴン，约350HP，攻击力很高。战胜后会得到第一个圣宝。

しゃくねつのほら穴

重新来到しゃくねつのほら穴的最下层，发现了新的楼梯口，这里通往新地域しゃくねつの大洞くつ。

しゃくねつの大洞くつ

此迷宫只有30层，但也是噩梦之旅的开始。从这个迷宫开始，被限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴，相当于全部初始化了。一开始的怪物都很弱，这时要耐心提升级别，别急着往下冲，多捡道具；除了回复类的，杖也多捡，这是以后提高怪物同伴好感度的好东西。最最关键的是要能尽早捡到モリ-の壶，这样收得怪物同伴，战斗就会轻松不少。此迷宫的怪物强度相当于盗贼王の迷宫的级别，不算很高。第30层的BOSS是大虫ヘルワ-ム，约100多HP，能施放各种异常状态攻击。战胜后会得到第二个圣宝。

まほろし雪の迷宫

重新来到まほろし雪の迷宫的最下层，发现了新的楼梯口，新地域まほろしの大雪道。

まほろしの大雪道

此迷宫有51层，也被限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴，而且怪物的强度比前一个强了不少；特别是最后10层，敌怪物的HP都在150以上，能力强化了不少，踩上一个机关都可能随时没命。步步为营才是关键，千万别操之过急往前乱冲，要多收怪物同伴。第51层的BOSS是恶魔ジャイアントホ-ン，约300多HP，战胜后会得到第三个圣宝。

ポッタルランド

去见村长，他将三圣宝变为了盗贼王の大宫殿的钥匙。这时盗贼王出现了，杨格斯决定向盗贼王の大宫殿出发。

盗贼王の迷宫

带上一只飞行系的怪物同伴，来到盗贼王の迷宫的第15层，找到一个需要飞过去的独立楼梯口，这就是盗贼王の大宫殿的入口，使用大宫殿的钥匙后就可以进入了。

盗贼王の大宫殿

"少年杨格斯与不可思议的盗贼王"篇的最终迷宫，共有100层，被限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴，而且80层以后怪物的强度会达到最高等级，都是以前没有出现过的，HP都在250以上。整个流程所需时间非常的长，还好每过一层的楼梯口就有一次中断存档的机会——但请注意，这是不能用S/L大法的，只能读取一次；读取记录后若是没有再次存档就重启游戏，会被系统默认为本次探索迷宫失败，一切从头再来，而



且会损失一半金钱和道具。此迷宫第100层的BOSS就是盗贼王カンダタ，除了他之外，还有8个圣骑士做护卫，难度相当高，LV99也有被瞬杀的可能。之前一定要多捕捉一些怪物同伴做肉盾，BOSS约有600HP，战胜后能得到一把加99点攻击力的勇者之剑，无敌了。而且这把剑上有9个孔，可以附带9个印。

ポッタルランド

从遗迹里出来，大家都在等着杨格斯，庆祝完以后，本篇就结束了。



本篇就相当于自由探索篇，还剩6个隐藏迷宫，系统没有任何提示，一切都由玩家自己发掘。

ポッタルランド

一开始从床上醒来后，得到盗贼王的魔法钥匙，这是用来打开剩下的隐藏迷宫入口的，这些入口都藏在各个迷宫里面→去和遗迹守卫对话→从地图左上角的井下去，发现居然是まどわしの森→在泉水前调查就可以查看全部的CG动画，调查左右两边的石块是选择菜单，算是对完成前两篇的一种奖励吧。

いにしえの斗技场

迷宫入口在盗贼王の迷宫的第5层，预备一只飞行系怪物即可。此迷宫一共11层，无任何限制，但难度相当高，迷宫内每层都会出现怪物屋。基本战术分为两种：一种是初始位置没有被包围的情况下，这时把怪物吸引到直道里，用杨格斯堵住入口单挑所有怪物，我方的怪物同伴负责进行回复；另一种是开阔型场景，我方必定会被包围，这时只能多用怪物同伴做肉盾，步步为营进行突围了。最后一层的 BOSS是エスタ-ク，能二次攻击，而且攻击力颇高，约有近600HP，战胜后能获得エスタ-クの魔石。

梦幻の宝物库

迷宫入口在いにしえの斗技场的第3层，需带冰、火属性的飞龙各一只，先用冰扑灭外层火柱以后，再用火球击碎里层冰柱才能进入。此迷宫一共51层，被限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴，而且怪物的强度等同于盗贼王の大宫殿，属于顶级迷宫。迷宫里遍地都是道具装备和机关陷阱，好在层数不算太高，还是前期多捡钱，尽早在迷宫商店里买到モリ-の壶才是上策，モリ-の壶很便宜，才100G。最后一层的BOSS是大猫デスニャ-ゴ，旁边还有6只小猫，算是比较简单，HP约500左右。

のろわれた地下庭院

迷宫入口在盗贼王の迷宫的第18层，需要预备一只能碎岩的怪物，此迷宫一共30层，但绝对让你头昏到不行。因为被限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴，而且更可恶的是此迷宫不能显示地图，也不能调整视角，找楼梯口全凭运气、记忆力和直觉了。好在此迷宫的怪物都相当弱，陷阱也不多，多花点时间就能过的。最后一层的BOSS是幽灵めいおうのかげ，HP约500左右，除了是隐形形态、比较难确认位置外，基本不难。



龙骨の宝物库

迷宫入口在しゃくねつの大洞くつ的第18层，しゃくねつの大洞くつ限定了不允许带怪物同伴，可以在7到14层抓一只鼹蚊才能击碎岩柱进入。然后在入口处用炸弹石将敌人全部炸死后，再进去。龙骨の宝物库有100层，被限定了不允许携带装备、道具和金钱，但可以带怪物同伴。里面几乎每层都有秘密通路，好东西超多，但怪物的强度也是顶级的，等同于盗贼王の大宫殿。最后一层的BOSS是メガゴ-レム，HP约500，能力不算强，但皮很厚，胜利后得到强度为99的勇者之盾，有5个孔，能上5个属性印。

ポッタルランド

去牧舍调查左边的书架→去武器屋调查右边的铠甲，得到赤い日记のカギ→去村长家调查左边的书架→去道具屋的院子里调查花盆，得到黄色い日记のカギ→去锻冶屋左边的房间里调查柜子，得到青い日记のカギ→去道具屋调查老板右边的柜子→去魔法屋，从后门进入，调查左边的书架→去武器屋院子的田里挖到ネコのこころ→去村长家楼下的士兵宿舍和白色小猫对话两次即可开启新迷宫的入口。

もっとまどわしの森

此迷宫的入口在まどわしの森最下层，共11层，全部是以前迷宫中的BOSS战。我们要配上改造过的最强装备，勇者之剑和勇者之盾，再带上三只具备飞行能力的强力怪物——推荐恶魔系或者龙系，再准备一些强力的远程攻击武器即可。最后一层的BOSS大きめんどうし是以前没有出现过的，它会传送，比较烦；好在其只有500多HP，基本没难度。战胜后得到黄金の盾+2。

魔导の宝物库

迷宫入口在まほろしの大雪道的第18层，まほろしの大雪道限定了不允许带怪物同伴进入，所以我们必须在迷宫中抓一只能划水的怪物，然后再冲开墙壁进入。魔导の宝物库不愧是最邪恶、难度最高的迷宫——共有999层，从100层开始每层的怪物强度达到最高，而且限定了不允许携带装备、道具、金钱和怪物同伴。好在每层能记录，是个非常需要时间和毅力的迷宫。防麻痹的饰品和远程攻击武器一定要多备，否则会郁闷到死。把级别练到99后，战斗过程的难度不算高，只是要小心陷阱。步步为营的话，踏破只是时间问题。BOSSミルドラ-スHP约700多，攻击力非常高，要

以回复为主，之前最好多抓几只史莱姆王。胜利后得到黄金之壶。

至此全部20个迷宫踏破，也代表游戏的三周目完结，此后还可以继续培养怪物。

怪物配合表&装备物品列表

水 系	
アイアンタ-トル	プチア-ノン＋植物系
グレイトマ-マン	キングマ-マン＋キラ-パンサ-
ぐんたいガニ	アイアンタ-トル＋虫系
しびれくらげ	プチア-ノン＋鸟系
スカイフロッグ	プチア-ノン＋スライム系
スライムつむり	マ-マン＋虫系
だいおうキッズ	キングマ-マン＋ホイミスライム
デ-モント-ド	ファイヤ-ケロッグ＋暗の司祭
ファイヤ-ケロッグ	スカイフロッグ＋フレイム
プチア-ノン	スライムつむり＋ドラゴン系
マリンスライム	スライムつむり＋だいおうキッズ
マ-マン	スライムつむり＋兽系
マ-マンダイン	マ-マン＋イエティ

ゾンビ系	
あやしいカゲ	シャド-＋かげのきし
がいこつけんし	くさった死体＋物质系
くさった死体	がいこつけんし＋虫系
くびかりぞく	ぼうれい剑士＋植物系
ゴ-スト	がいこつけんし＋鸟系
シャド-	シャ-マン＋鸟系
シャ-マン	スモ-ルグ-ル＋恶魔系
スモ-ルグ-ル	がいこつけんし＋植物系
ソ-ドファントム	あやしいカゲ＋くびかりぞく
どくどくゾンビ	くさった死体＋バブルスライム
バ-サ-カ-	キラ-マンティス＋シャ-マン
ベロベロ	どくどくゾンビ＋つかいま
ぼうれい剑士	ゆうれい＋物质系
メトロゴ-スト	ソ-ドファントム＋ギズモ
ゆうれい	がいこつけんし＋水系
リビングデット	ゾンビマスタ-＋ゆうれい

スライム系	
キングスライム	スライム＋ドラゴン系
ゴ-ルデンスライム	ゴ-ルドマン＋スライムエンペラ-
スライム	スライムベス＋兽系
スライムエンペラ-	バブルスライム＋ドラゴン系
スライムベス	スライム＋兽系
はぐれメタル	バブルスライム＋メタルキング
バブルスライム	スライムベス＋ゾンビ系
ベホイミスライム	キングスライム＋鸟系
ホイミスライム	スライム＋鸟系
メタルスライム	スライムベス＋はぐれメタル

植物系	
オニオ-ン	コロファイタ-＋虫系
おばけキノコ	オニオ-ン＋水系
コロヒ-ロ-	オニオ-ン＋ドラゴン系
コロファイタ-	オニオ-ン＋虫系
コロプリ-スト	オニオ-ン＋恶魔系
コロマ-ジ	オニオ-ン＋鸟系
じごくのたまねぎ	ケダモン＋ダンスキャロット
たまねぎマン	モコモコじゅう＋マンドラゴラ
ダンスキャロット	パペットマン＋おばけキノコ
プチマ-ジ	コロマ-ジ＋ドルイド
ブラッドハンド	マドハンド＋くさった死体
マタンゴ	おばけキノコ＋ダンスキャロット
マドハンド	おばけキノコ＋ゾンビ系
マンドラゴラ	コロファイタ-＋兽系
マ-ジマタンゴ	おばけキノコ＋暗の司祭

鸟 系	
ガチャコッコ	メタルドラゴン＋ひくいどり
ガ-ゴイル	ホ-クマン＋ホ-クマン
キメラ	ドラキ-＋ドラゴン系
タホドラキ-	ガチャコッコ＋ギズモ
ドラキ-	メタッピ-＋スライム系
ドラキ-マ	メイジキメラ＋兽系
ひくいどり	メタッピ-＋ドラゴン系
ホ-クブリザ-ド	ひくいどり＋水系
ホ-クマン	なし＋なし（配合不可）
メイジキメラ	キメラ＋暗の司祭
メイジドラキ-	アイアンクック＋ギズモ
メタッピ-	ドラキ-＋虫系
れんごくちょう	ひくいどり＋ホ-クブリザ-ド

物质系	
アイスチャイム	リンリン＋ブリザ-ド
ギズモ	さまようよろい＋兽系
ゴ-レム	フレイム＋ゾンビ系
さまようよろい	ギズモ＋兽系
じごくのよろい	メタルハンタ-＋ゴ-ルドマン
スマイルロック	ギズモ＋スライム系
どろにんぎょう	ゴ-レム＋兽系
ばくだん岩	ゴ-レム＋恶魔系
ひとくいばこ	キラ-マシン＋植物系
ヒ-トギズモ	ギズモ＋フレイム
ブリザ-ド	メタルハンタ-＋スライム系
フレイム	リンリン＋ドラゴン系
フロストギズモ	ギズモ＋ブリザ-ド
マ-ジリンリン	リンリン＋暗の司祭
ミミック	アイスチャイム＋おどる宝石
メタルハンタ-	メタルドラゴン＋ソ-ドファントム
リンリン	ひとくいばこ＋スライム系
笑いぶくろ	どろにんぎょう＋鸟系

ドラゴン系	
アイスビックル	ドラゴン＋物质系
いばらドラゴン	ダッシュラン＋鸟系
クロ-ハンズ	テラノライナ-＋さそりかまきり
树冰の龙	いばらドラゴン＋ブリザ-ド
ダッシュラン	いばらドラゴン＋兽系
ダ-スドラゴン	キ-スドラゴン＋キ-スドラゴン
テラノライナ-	キ-スドラゴン＋キラ-パンサ-
デンデン龙	いばらドラゴン＋虫系
ドラゴン	アイスビックル＋虫系
ドラゴンキッズ	テラノライナ-＋つかいま
ベビ-ニュ-ト	デ-モント-ド＋ドラゴン
メタルドラゴン	ドラゴン＋メタルハンタ-
メラリザ-ド	いばらドラゴン＋スライム系

兽 系	
アロ-ドッグ	おおきづち＋鸟系
イエティ	いたずらもぐら＋ブリザ-ド
いたずらもぐら	ファ-ラット＋水系
おおきづち	ももんじゃ＋水系
キラ-スコップ	いたずらもぐら＋キラ-パンサ-
キラ-パンサ-	はりせんもぐら＋ドラゴン系
サンダ-ラット	树冰の龙＋ファ-ラット
しましまキャット	ファ-ラット＋スライム系
ダックスビル	プリズニャン＋スライム系
デザ-トゴ-スト	しましまキャット＋ドラゴン系
ドッグスナイパ-	どくやずきん＋アロ-ドッグ
はりせんもぐら	おおきづち＋物质系
ファ-ラット	しましまキャット＋植物系
プリズニャン	ダックスビル＋虫系
メイジももんじゃ	ダックスビル＋なぞの神官
モコモコじゅう	プリズニャン＋植物系
ももんじゃ	しましまキャット＋スライム系
ワンダ-フ-ル	おおきづち＋ドラゴン系

恶魔系	
アロ-インプ	リリパット＋アイスチャイム
アンクルホ-ン	シルバ-デビル＋鸟系
おおめだま	びっくりサタン＋スライム系
きめんどうし	リリパット＋ドラゴン系
げんじゅつし	ド-ルマスタ-＋スライム
サイクロプス	アンクルホ-ン＋物质系
シルバ-デビル	トロル＋鸟系
タップデビル	暗の司祭＋マンドラゴラ
つかいま	リリパット＋スライム系
どくやずきん	アロ-インプ＋どくイモムシ
ドルイド	暗の司祭＋スライム系
トロル	シルバ-デビル＋物质系
トロルボンバ-	暗の司祭＋ドラゴン系
ド-ルマスタ-	げんじゅつし＋キメラ
パペットこぞう	きめんどうし＋キメラ
びっくりサタン	つかいま＋兽系
ヘルバトラ-	アンクルホ-ン＋キングマ-マン
マペットマン	ドルイド＋キメラ
ミニデ-モン	タップデビル＋コロマ-ジ
リリパット	おおめだま＋兽系



虫 系	
アイアンハント	うみうし＋兽系
アイアンダッシュ	ア-マ-ビ-トル＋テラノライナ-
ア-マ-ビ-トル	ぐんたいアリ＋アイアンタ-トル
うみうし	テンツク＋植物系
おおナメクジ	リップス＋スライム系
かえんムカデ	キャタピラ-＋フレイム
かぶとこぞう	おおナメクジ＋鸟系
キャタピラ-	さそりかまきり＋マドハンド
キラ-マンティス	ぐんたいアリ＋メタルハンタ-
ぐんたいアリ	ア-マ-ビ-トル＋さそりかまきり
さそりかまきり	リップス＋植物系
テンツク	かぶとこぞう＋植物系
どくイモムシ	かえんムカデ＋マタンゴ
ブチュチュンパ	リップス＋ベロベロ
マジックリップス	ブチュチュンパ＋暗の司祭
メタパニシックル	クロ-ハンズ＋どくイモムシ
リップス	かぶとこぞう＋兽系

护符			
名称	价格	强度	上限
通过のお守り	5000	—	—
眠らずのお守り	5000	—	—
猡い瑜堡韦	5000	—	—
へた投げのお守り	5000	—	—
远投のお守り	8000	—	—
しびれずのお守り	10000	—	—
毒よけのお守り	10000	—	—
值切りのお守り	10000	—	—
ハンタ-のお守り	10000	—	—
まんぷくのお守り	10000	—	—
サビずのお守り	20000	—	—

武器			
名称	价格	强度	上限
兵士の剑	200	1	10
どくばり	6000	1	15
こんぼう	300	2	15
つるはし	1000	2	10
金の剑	3000	3	15
铁の枪	2000	3	15
どうのつるぎ	400	3	15
突风の剑	15000	3	15
炎の剑	6000	3	15
まどろみの剑	5500	3	20
インセクトキラ-	4000	4	15
ウインドスピア	5000	4	15
げんわくの剑	6500	4	30
砂尘の剑	13500	4	10
スライムハンマ-	6000	4	10
铁のオノ	1200	4	15
こおりのやいば	10000	5	20
ゾンビキラ-	8000	5	10
のこぎりがたな	1000	5	20
デ-モンスピア	6000	6	15
はがねの剑	1800	6	30
ハンタ-ソ-ド	7800	6	15
妖精の剑	13000	6	15
ウォ-ハンマ-	6200	7	30
おおかなづち	1500	7	10
くさなぎの剑	10000	8	15
正义のそろばん	10000	8	50
いなずまの剑	8500	10	30
ドラゴンキラ-	8000	10	15
はぐれメタルの剑	5000	14	30
ロトの剑	—	99	99

杖			
名称	价格	强度	上限
ぎゃくてんの杖	50	—	—
ものしりの杖	50	—	—
ホイミの杖	80	—	—
マダパニの杖	80	—	—
いかずちの杖	100	—	—
场所替えの杖	120	—	—
バシル-ラの杖	150	—	—
贤者の杖	160	—	—
おびえの杖	200	—	—
ピオリムの杖	200	—	—
ふきとばしの杖	200	—	—
ポミオスの杖	200	—	—
ラリホ-の杖	200	—	—
ルカニの杖	200	—	—
封印の杖	250	—	—
ザキの杖	300	—	—
マヒの杖	300	—	—
トンネルの杖	500	—	—
万能の杖	500	—	—
マヌ-サの杖	1000	—	—

卷物			
名称	价格	强度	上限
ぬれた卷物	50	—	—
リレミトの卷物	100	—	—
封印の卷物	400	—	—
うしろむきの卷物	500	—	—
はりつけ卷物	600	—	—
メダパニの卷物	600	—	—
大部屋の卷物	650	—	—
レミ-ラの卷物	650	—	—
中部屋の卷物	700	—	—
イオの卷物	1000	—	—
マヒの卷物	1000	—	—
圣域の卷物	2000	—	—
ベホマラ-の卷物	2500	—	—
シャナクの卷物	3000	—	—

石			
名称	价格	强度	上限
ようがんの石	300	1	—
魔法の石	150	3	—
石	100	12	—
贤者の石	—	—	—

回力镖			
名称	价格	强度	上限
木のブ-メラン	500	1	—
银のブ-メラン	1500	1	—
铁のブ-メラン	800	2	—
マダパニブ-メラン	800	2	—

盾			
名称	价格	强度	上限
木の盾	500	2	10
シェフのおなべ	4500	2	15
やいばの盾	4000	2	15
こうらの盾	1800	3	15
青铜の盾	1200	3	15
印の盾	15000	4	30
オ-ガシ-ルド	5000	4	15
チ-ズシ-ルド	3200	4	15
ちからの盾	5000	5	15
ホワイトクロス	3600	5	10
ラウンドシ-ルド	2000	5	15
真红の盾	2400	6	50
铁の盾	3000	6	20
はぐれメタルの盾	8500	10	30

箭			
名称	价格	强度	上限
金の矢	80	0	—
あたらずの矢	200	0	—
影ぬいの矢	300	0	—
木の矢	20	1	—
毒の矢	300	1	—
まじんの矢	300	1	—
铁の矢	60	3	—
ふきとばしの矢	300	3	—
会心の矢	500	4	—

戒指			
名称	价格	强度	上限
ハラペコの指轮	3000	—	—
ハラモチの指轮	3000	—	—
命の指轮	4000	—	—
すばやさの指轮	4000	—	—
ちからの指轮	4000	—	—
まもりの指轮	4000	—	—
回复の指轮	5000	—	—
狩人の指轮	5000	—	—
命中の指轮	5000	—	—
幸运の指轮	6000	—	—
会心の指轮	8000	—	—
きれいな指轮	8000	—	—



□文/七曜逆鳞者 责编/唯夜

魂斗罗之铁血兵团

魂斗罗-THE HARD CORPS

机种	MD	关数	13关
定价	9000日元	密码	无
发卖公司	KONAMI	生命值系统	有
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	有
发卖日	1994年9月15日	接关系统	无限
游戏人数	1-2人	难易度选择	无

1992年的SFC版《魂斗罗》取得了巨大的成功。但是之后的两年间，《魂斗罗》系列却没有推出新作。当初在FC和SFC主机上都有着卓越表现而且取得骄人成绩的KONAMI公司，却在世嘉MD推出的第5年才宣布加盟，具体时间是1992年12月末。然而本作《魂斗罗之铁血兵团》的推出，竟然是两年后已经进入MD之末期的1994年。

但是，这款系列的正统续作可以说倾注了当时KONAMI的极高热情，成为了系列中内容最丰富的力作。作为开发队伍的“TEAM机知GUY”也使本作成为了《魂斗罗》系列中最独特的一款作品。作为各方面都得到好评的SFC版《魂斗罗》的续篇，游戏导演一职也继续由中里伸也担当。他认为：虽然有继承原作风格的必要，但如果没有新意也称不上是真正的续篇。结果，本作在内容上有了很大幅度的创新。

从故事上讲，本作是SFC版的延续。但玩家熟悉的主人公不再是比尔和兰斯，而变成了4人组成的“魂斗罗部队”。游戏中在对话中还会出现分支选择，使故事朝不同的方向发展。还有“生命值”和“滑动”系统的导入。这些新的尝试，使本作几乎完全背离了本系列的一贯风格，变成了一款充满创意的全新之作。

重视故事性和角色的个性

《魂斗罗之铁血兵团》的时代是在前作与外星人战争的5年之后。政府为了对抗新型的凶恶犯罪，集中精锐战士组成“魂斗罗部队”，并开始镇压无人机械兵器的暴走。但是战争才刚刚开始，随着游戏的进行，更大的阴谋即将暴露。原来，暴走事件只是敌人故意制造的混乱，真正的目的是趁乱夺取保存在研究中心的外星人细胞。幕后的主谋是退伍军人巴哈姆特大佐和军队研究员曼德雷克博士。他们想利用外星人细胞制造军队，实现颠覆政府的计划。

游戏的主人公是男战士雷、女战士希娜、狼人布拉德和机器人布朗尼。每个角色的能力和个性都不相同，根据所选角色不同，游戏会有不同的感觉。而且每个角色都配有4种性能各异的武器，武器装备合计16种之多。游戏中由于4名主人公的台词不同，在对话时候的选择会使游戏关卡产生很多分支变化，这也是本作的一大卖点。所有的分支加起来共13关，6种结局。

这样的一款《魂斗罗》游戏成为了系列中最重视故事性和角色的个性的作品。作为敌人的巴哈姆特大佐和死亡眼睛乔等人物是恐怖分子，而不是以前侵略地球的外星人。从创意上讲也许有些逊色，但丰富的人间个性可谓魅力十足。游戏的整体氛围也是系列中最为搞笑的，经常出现无厘头的台词。但是相反，却失去了系列中惯有的硬派风格。此外，女战士希娜的出现也引起了很大的争议。希娜虽然是女人，却也是一名不输给男人的优秀女战士。但是很多认为“魂斗罗不需要女人”的硬派FANS们，对希娜的登场持反对意见。

结果本作与其说是继承了本系列的战争电影风格，不如说更像一部有趣的SF悬疑动画片。而宣传插画更是请动画作家梅津泰臣绘制，几乎没有初期的“兰博”、“指挥官”、“外星人”等80年代动作片的印象。

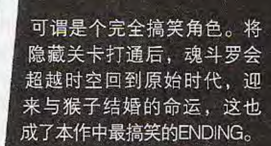
NONSTOP的ACTION感觉

本作的最大魅力应该是本系列中最为激情，甚至有些过剩的华丽演出。首先从爆炸就可以看出游戏惊人的表现力。即使是击破微不足道的敌人，也会产生类似普通游戏中摧毁BOSS后的爆炸。而且几乎所有的敌人都准备了不同的爆炸方式，到了游戏后盘摧毁BOSS后，爆炸竟然会出现旋涡，如同燃放烟花一般。

游戏中的分支选择展现了丰富的故事情节。把MD的性能发挥至极限，使用了诸多当时的新技术，使游戏中角色表现得栩栩如生。虽然MD不像SFC那样具备回转、扩大、缩小等机能，但是在本作中，MD使用了新的编程技术，很好的克服了自身的弱点。从技术层面讲，本作应该是MD游戏的最高峰。

另外本作中有一些非常令人难忘的场景。机器人“横刚忍者”出现的场面应该是本作中一个著名的情景。在以后的PS2版《真魂斗罗》中，这位“横刚忍者”继续登场。在系列惯例出现的外星人关卡中，各种敌人的设计无不体现了开发人员的别具匠心。

说到游戏中最搞笑的应该算是隐藏关卡的展开。在本关中有3名隐藏BOSS，其中的“子门真人”可谓是个完全搞笑角色。将隐藏关卡打通后，魂斗罗会超越时空回到原始时代，迎来与猴子结婚的命运，这也成了本作中最搞笑的ENDING。





实现难度选择吸引各种玩家

游戏中的战斗总体来说是以BOSS战为中心，与前几作以普通战为中心的战斗设定截然不同。但是对于传统的系列FANS来说，已经习惯了以普通敌人为主的爽快战斗感觉，因此也传出了很多不满的声音。结果这种争论一直延续到仍然以BOSS战为中心的《真魂斗罗》。

在基本系统上，也有很多变更的地方。比如主人公采取了HP值系统，可以最多承受3次敌人的攻击；按键时间的长短可以调节跳跃的高度；武器的选择比前作更为亲切，得到的武器不会马上替换，而是可以储存，最多可以在4种武器间任意切换。这些系统上的变更不但增加了游戏的乐趣，而且提高了游戏的上手度。

游戏的新系统使本作变得不是很难，玩家只要反复挑战，相信谁都可以通关。这种难易度上的设定，可以说是本作受到绝大支持的重要原因。

2D横版射击的完结

本作从很多方面讲都称得上是《魂斗罗》系列的异色之作，体现了游戏开发者挑战全新游戏的勇气。虽然赞否参半，但是独特的操作感、攻击的爽快感、2人同时PLAY等系列中基本的系统并没有丢弃。所以本作和SFC版《魂斗罗》一样，成为得到很高评价的杰作。这些足以证明“TEAM机知GUY”开发队伍的挑战并没有失败。

但是很遗憾，本作上市的时候正值MD的末期，所以销量并不是很理想。中里伸也在发售前曾经发表过以下的宣言：“本作是我们使了浑身力量，为日本的MD玩家制作的《魂斗罗》，请大家接受！这回开发组全组并非为了金钱或名誉，而是充满热情制作了让我们感到骄傲的作品！”

随着游戏的推出，不久也迎来了16位主机的终焉。1994年11月，SEGA土星推出，12月，SONY的PS上市。主机迎来了32位的次世代，游戏业界也进入了追求3D的时代。但是对于《魂斗罗》的FANS或者2D横版动作游戏的FANS来说，可能即将陷入一个漫长的“无聊”时代。





[魂斗罗之异色STORY]

人类与外星人的战争结束5年之后，为了抵御来自外部的危险，人类开始了复兴家园的建设，但是战后的世界依然充满混乱。由于物资的高度集中，使都市成了犯罪的温床。另一方面，战争使遗传基因工学和机器维持生命技术得到了急速的发展。这也产生了以往无法想象的新型凶恶犯罪。为了与犯罪势力展开对抗，政府成立了特别部队，集中了4名军队中战士的精英。部队全称是“统合军机动部队特殊任务班K-X”，但是人们没有忘记曾经战胜外星人的魂斗罗英雄，所以把他们称作“魂斗罗部队”。

圣诞前夜，混乱的街道也装饰了霓虹灯，人们沉浸在短暂的幸福之中。但是，犯罪活动正在这个时候悄悄进行着。控制都市防卫系统的军队电脑，遭到了不法侵入，无人操纵的机动兵器开始暴走。它们对人类采取无差别地攻击，并破坏着整个城市。政府为了镇压暴动，指派“魂斗罗部队”赶赴现场。但是这场平息暴动之战，其实是更大阴谋的序曲。



警告！外星人接近中！“魂斗罗”是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。这回的故事是上次战争之后过了5年。敌人已经不是凶残的外星侵略者，而是更狡猾的敌人（人类自己）。我们的两位“魂斗罗”英雄比尔和兰斯，也已经退役。这次新的英雄将是4名战士精英组成的“魂斗罗部队”。　□文/龙马

新作游戏发售表

五光十色的E3游戏大展正式落下了帷幕。除了极少游戏定下了暂时的发售日期以外，其余受瞩目的众多大作依旧是发售日未定。现在的游戏厂商似乎很忌讳"跳票"，所以就算是已经铁了心6月底出游戏，在6月初仍然是发售日未定。一款游戏的面世可能不是那么简单的事情，所以导致现在发售表中"预定"一项越来越长。 □责编/龙马

PS2

中文名	原名	类型	厂商
5月11日			
★龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
交响诗篇	交响诗篇	AVG	BANDAI
艾乌丽卡NEW VISION	エウレカセブンNEW VISION		
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI
前线任务 力量（廉价版）	フロントミッション フォース（アルティメットヒッツ）	S-RPG	square-enix
浪漫沙加–吟游诗人之歌–（廉价版）	ロマンシング サガ –ミンストレルソング–（アルティメットヒッツ）	RPG	Square Enix
5月18日			
多彩盒–to LOVE–	カラフルBOX ～to LOVE～	AVG	kid
七侍	SAMURAI 7	ACT	IDEAF
beatmania DX 11DX RED	ビートマニアII DX 11 –II DX RED–	AVG	KONAMI
TAITO经典记忆上卷	TAITO BEST タイトーメモリーズ上巻	ETC	TAITO
十字频道–献给所有人–（2800收藏）	CROSS CHANNEL ～To all people～	AVG	kid
多彩盒–to LOVE–（2800收藏）	カラフルBOX ～to LOVE～	AVG	kid
PIZZICATO POLKA –绿锁现夜–（2800收藏）	PIZZICATO POLKA –绿锁现夜–（2800コレクション）	AVG	kid
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	bandainamco
Juiced ～改造赛车传说～	Juiced ～チューンドカー传说～	RAC	SEGA
BURASUBURAMU2	ぷらすぷらむ2	PZG	TAKUYO
5月25日			
坚强的吻–Mighty Heart–	つよきす ～Mighty Heart～	AVG	oaks-soft
以及闪耀在这宇宙的你的诗	そしてこの宇宙にきらめく君の诗	AVG	datam
新豪血寺一族–烦恼解放	新.豪血寺一族–烦恼解放	FTG	EXCITE
宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	ACT	BandaiNamco
我们街机一族 恶魔城德拉克拉	オレたちゲーセン族 恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
我们街机一族 魂斗罗	オレたちゲーセン族 魂斗罗	STG	KONAMI
TT SUPERBIKES	TT スーパーバイクス	RCG	TAITO
KIMIKISS	キミキス	AVG	ENTERBRAIN
街头霸王ZERO战士世纪	ストリートファイターZERO ファイタ–ズジェネレーション	FTG	CAPCOM
彩虹六号	Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour	ACT	UBI
我们街机一族 猪小弟	オレたちゲーセン族 プーヤン	ACT	hamster
樱华 ～照亮心灵之樱～	樱华 ～心辉かせる樱～	AVG	pionesoft
必胜柏青哥★柏青哥攻略系列 Vol.4CR还有明天之吉本世界	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.4 CR明日があるさ よしもとワ–ルド	SLG	D3P
八十神震事件薄	八十神かおるの事件ファイル	AVG	yeti
radirgy	ラジルギ プレシャス	STG	mile-stone
转生学园幻苍录	转生学园幻苍录	AVG	asmik-ace
6月1日			
sunrise英雄坛3	サンライズ英雄坛3	SLG	sunrise
MELTY BLOOD Act Cadenza	メルティブラッド アクトカデンツァ	FTG	TYPE-MOON
世界足球最高潮	ワールド フットボール クライマックス	SPG	SEGA
6月8日			
块魂	块魂(PlayStation2 the Best)	ACT	bandainamco
源氏	GENJI(PlayStation2 the Best)	A.AVG	SCE
第3次超级机器人大战α	第3次スーパーロボット大战α	S.RPG	BANPRESTO
深渊传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	bandainamco
转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	AVG	success
NAMCO对CAPCOM	ナムコ クロス カプコン	S.RPG	bandainamco
大家最喜欢块魂	みんな大好き块魂(PlayStation2 the Best)	ACT	bandainamco
拉切特与克拉克4th	ラチェット＆クランク4th	ACT	SCE
旺达与巨像	ワンダと巨像(PlayStation2 the Best)	A.AVG	SCE
预 定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク–ザニューナイトメア–	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆–	大海と夏の思い出–		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
SEGA 2500系列Vol.24	SEGA 2500シリ–ズVol.24	FTG	SEGA
东京番外地	ラストブロンクス		
北欧战神传2	ヴァルキリープロファイル2 –シルメリア–	RPG	Square-Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上!	儿雷也 参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神之城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
今天开始做魔王! 起程之旅	今日からマ王! はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	RPG	BANDAI
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

中文名	原名	类型	厂商
2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル イナーシャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

XBOX

中文名	原名	类型	厂商
5月9日			
X-Men Official Game	X-Men The Official Game	ACT	Activision
6月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预 定			
虚幻冠军赛2:莲瑞战争	Unreal Championship 2 The Liandri Conflict	FPS	微软
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI
星际争霸 幽灵	Starcraft: GHOST	ACT	BLIZZARD

XBOX360

5月18日			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
5月25日			
炸弹人 零点行动	ボンバーマン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
6月29日			
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factory
幽灵行动：尖锋战士	Tom Clancy's Ghost Recon	ACT	UBI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
7月13日			
子弹标靶	バレットウイッチ	ACT	AQI
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒之街	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	スーパーロボット对战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

5月11日			
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI
6月29日			
终级蜘蛛人	アルティメットスパイダーマン	ACT	Mile-stone
预定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姫 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂

GBA

5月18日			
BIT足球	カルチョビット	SLG	任天堂
7月6日			
诅咒	カーズ	ACT	THQ Japan
预定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGTトランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂

PSP

5月11日			
007 来自俄罗斯的爱	007 ロシアより爱をこめて	ACT	EA
5月18日			
伊迪丝记忆-新天魔界GOCV	イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	AVG	ideaf
5月25日			
DQ&FF富有街便携版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	ETC	SQUARE-ENIX
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
说话君欧洲版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	ETC	SCE
magnacarta便携版	マグナカルタ ポータブル	RPG	BANPRESTO
拳击手之路2 真实	ボクサーズロード2 ザ・リアル	SPG	ertain
川岛隆太教授监修脑力锻炼便携2	川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	ETC	SEGA
6月1日			
2006 FIFA德国世界杯	2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	SPG	EA
6月8日			
GITARUMAN LIVE!	ギタルマン ライブ！	ACT	KOEI
大都技研公式柏青哥模拟	大都技研公式パチスロシミュレータ	SLG	大都技研
天诛 忍大全	天诛 忍大全（PSP the Best）	ACT	fromsoftware
NAMCO合集	ナムコミュージアム(PSP the Best)	ETC	bandainamco
6月15日			
到哪儿都一起-LET学校！	どこでもいっしょ～レッツ学校！	ETC	SCE
MYST	MYST	AVG	SEGA
6月22日			
我是航空管理员机场英雄成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー	SLG	EA
索尼计算机科学研究所茂木健一郎博士监制 脑力快感体验	ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 アハ体验！	ETC	SEGA
预定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポータブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

5月18日			
右脑达人 努力锻炼吧	右脳の达人 ガンバれっトレーナー	ETC	bandainamco
5月25日			
终极蜘蛛人	アルティメット スパイダーマン	AVG	TAITO
THE鉴识官紧急出动 接触事件现场	鉴识官 紧急出动 事件现场をタッチせよ！	AVG	D3P
大战略DS	大战略DS	SLG	元气
Peter Jackson's kingkong official game of the movie	Peter Jackson's キング－コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	AVG	UBI
回转混乱接触	まわしてつなげるタッチパニック	PZG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂
6月1日			
汉字候鸟	汉字の渡り鸟	ACT	success
6月8日			
降魔灵符传饭纲	降魔灵符传イヅナ	RPG	success
6月15日			
廉价版逆转裁判 复苏逆转	ベスト プライス！逆转裁判 苏る逆转	ETC	CAPCOM
预定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジー－III	RPG	SQUARE-ENIX